LEFT 4 DEAD TOP SPIN 3 BATTLEFIELD BAD COMPANY SACRED 2

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

6,95€ Nº18 MAYO 2008









PLAYSTATION 3



Marcus vs Jefe Maestro



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

La suerte está echada. Todas las plataformas tienen a sus ídolos desde tiempos inmemoriales. Nintendo siempre ha tenido a Mario; PS2 vibró con Solid Snake (algo que parece volverá a ocurrir en PS3), y la primera Xbox tuvo al Espartano 117, más conocido como el Jefe Maestro. En Xbox 360 también hemos disfrutado del impresionante final de su historia, pero ¿es realmente el Jefe Maestro el icono de Xbox 360?
Esta duda nos asalta al ver la cantidad de información y de mensajes que está generando el regreso de Marcus Fenix. Y es que si Gears of War supuso un antes y un después en la evolución del motor gráfico de Unreal y un hito en los shooters en tercera persona, su segunda parte, por lo que hemos podido ver, va a hacer que se nos salten las lágrimas.
Precisamente para confirmarlo hemos ido a Epic, de la mano de nuestros hermanos ingleses, para traeros en exclusiva todos los detalles de este título, que promete ser una obra maestra. Otra más, dentro del catálogo de Xbox 360, algo que, seamos sinceros, Sony sólo puede soñar en estos momentos. ¿Marcus?¿Jefe Maestro? ¿A quién preferimos?

Pero aquí no se acaban las obras de arte, puesto que en este preciso momento en que tienes esta revista en tus manos, puedes encontrar en las tiendas el gran, inigualable y más espectacular que nunca Grand Theft Auto IV.
Y es que no te puedes perder el reportaje que te hemos preparado sobre el juego. Resultado de un nuevo viaje de Xcast a Rockstar para traeros, en esta ocasión, los detalles de los modos online.
Y como prometimos el mes pasado, más novedades. A nuestros queridos Akihabara Blues, Blade 94.6 y Nacho Ortiz, de Meristation.com, se unen dos incorporaciones más. Nuestro equipo de colaboradores da la bienvenida a Kaos2k, uno de los ganadores del último reto del Equipo Revista Oficial Xbox 360, y regresa a nuestra vera Xboxmaniac.es. ¡Esperemos que os guste!
¡Nos vemos en Xbox Live!

El Equipo X



Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño: Sol García
Gamertag: OXM Sol
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es



Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



DVD /Actualidad: Jorge Núñez 'Clapillo'
Gamertag: OXM Clapillo
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño de portadas: Pedro Pablos
Email: pedropablo@unidadeditorial.es

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Directora General: CAYETANO RAMOS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón, Juan García '*Xcast*', José María Rodríguez, Diego Alberto Fernández '*Kaos2k*' y Jorge Núñez '*Clapillo*'

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablo@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo - jmmcastillo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zabala
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
- Coordinación: Aurora Fernández-Gamba
María Trinidad Martín Balaguer. 91 443 52 54
Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94.473.91.10
Vizcaya: Juan Luis González-Anduiza 94.473.91.10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica. 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976.79.40.64 **Galicia:** José Carrera (Vigo). 986. 22.91.28 Daniel Fanego (Coruña). 981.20.85.37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983.42.17.00
Andalucía
Delegado: Rafael Marín 95.499.07.21/10 Silvia Torres (Sevilla). 95.499.07.21/10
Levante
Delegado: Manuel Huerta 96.337.93.27 Marcos Martínez (Valencia) 96.337.93.27
Cataluña
Delegada: Cristina Pascual 93.227.67.11 Eduard Carcaré (Barcelona) 93.227.67.11
Baleares
José Mª Conrado. 971.76.76.30
Internacional
Katja Natus. 91.443.55.24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Gerente: Tania Martínez. **Directora de Marketing:** Samary Fernández. **Director de Producción:** Vicente Pedrueza. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones:** 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** Printer Crtra. N-II Km 600 Cuatro Caminos S/N 08620 Sant Vicenç dels Horts (Barcelona). Printed in Spain.
Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP

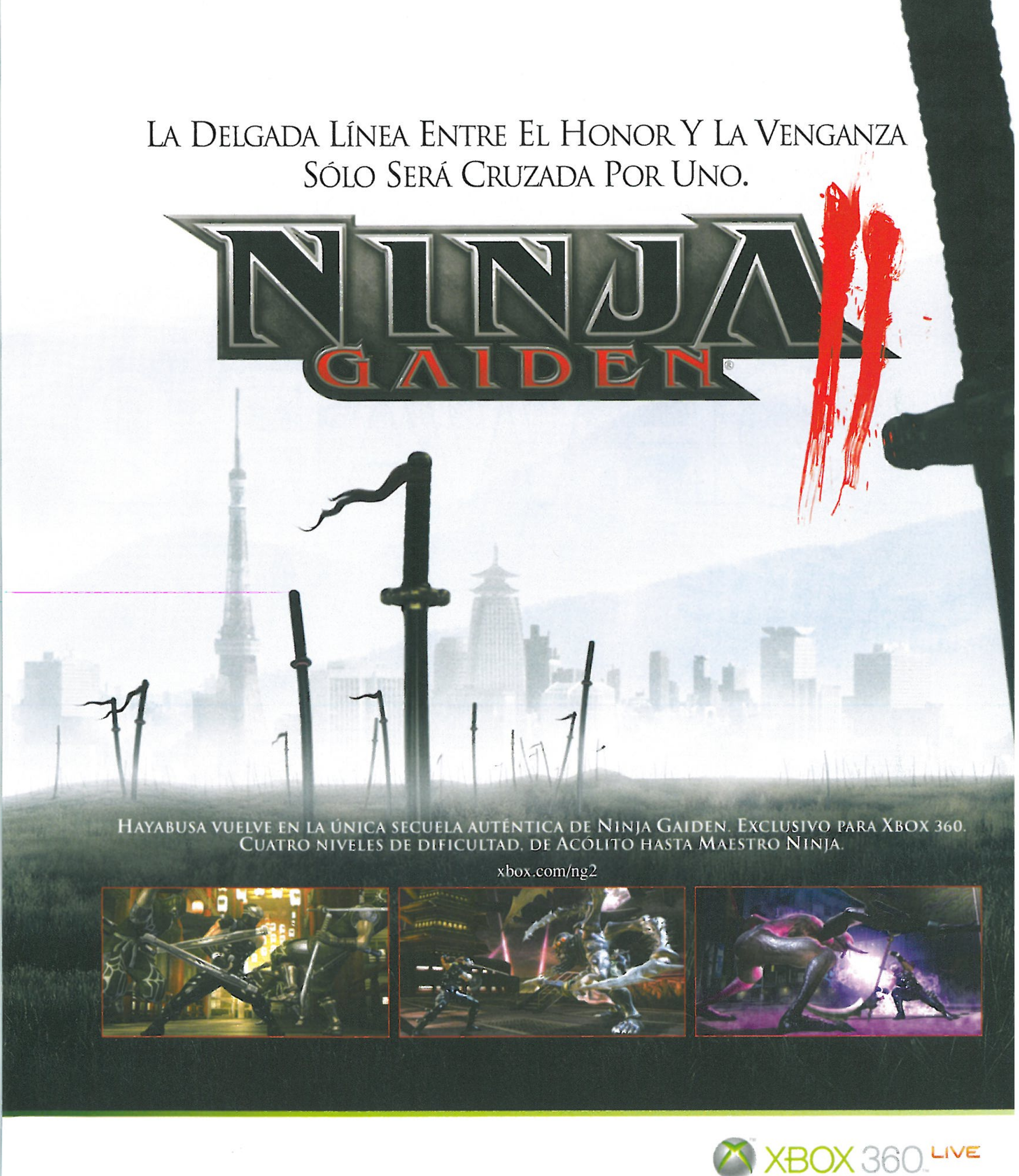

Número 18 Mayo/ 2008
www.xbox.com
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

Contenidos


En el DVD
102


18+
www.pegi.info
Microsoft
Team NINJA
TECMO
LANZAMIENTO: JUNIO 2008
Ninja Gaiden® 2 © 2008 Tecmo Ltd. Ninja Gaiden es una marca comercial registrada de Tecmo Ltd. Tecmo es una marca comercial registrada de Tecmo Ltd. Team Ninja y el logotipo Team Ninja son marcas comerciales de Tecmo Ltd.
© 2008 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, el logotipo Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, y el logotipo Xbox son marcas comerciales del grupo de compañías de Microsoft.

Jump in.


La Delgada Línea Entre El Honor Y La Venganza
Sólo Será Cruzada Por Uno.
NINJA GAIDEN II
Hayabusa vuelve en la única secuela auténtica de Ninja Gaiden. Exclusivo para Xbox 360.
Cuatro niveles de dificultad, de Acólito hasta Maestro Ninja.
xbox.com/ng2
XBOX 360 LIVE

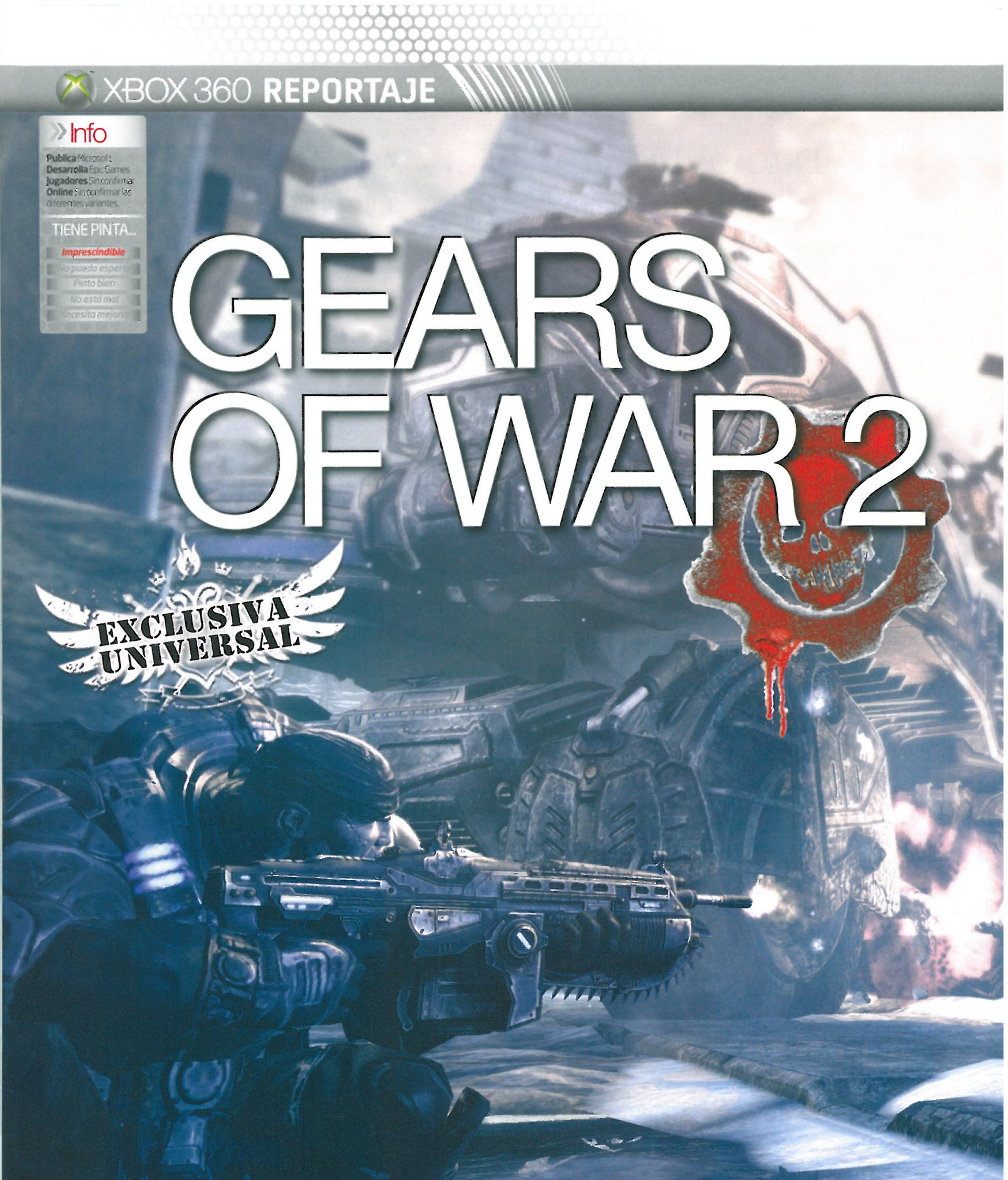
GEARS OF WAR 2

Info

Publica Microsoft
Desarrolla Epic Games
Jugadores Sin confirmar
Online Sin confirmar las diferentes variantes.

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- No puedo esperar
- Pinta bien
- No está mal
- Necesito mejorar



Fuimos a Epic a ver la secuela más esperada

Cuando salió a escena durante la última GDC y anunció la existencia de ***Gears of War 2***, Cliff Blezszinski, diseñador jefe de Epic, prometió que sería "más grande, mejor y con más mala leche". Sentados en las oficinas de Epic unos pocos meses después, nos viene una sola palabra a la cabeza: "repugnante." Es poco probable que la saga que nos hizo disfrutar usando una motosierra para partir en dos las cabezas de nuestros enemigos se convierta ahora en un paseo entre las flores silvestres del campo. Más bien, todo lo contrario: se ha vuelto algo mucho más bestia, pero de una manera mucho más ponderosa e interesante de la que podíamos esperar.

Situada seis meses después del final del primer *Gears of War*, la secuela empieza cuando el invierno empieza a cerrarse en el devastado mundo de Sera. Pero el frío es el menor de sus problemas: la bomba que pusimos en el corazón de la madriguera Locust, al final de la primera entrega, no sólo no ha funcionado, sino que ha hecho explotar la Imulsión (el líquido que usaban como fuente de energía que provocó la guerra humana) y se ha licuado a la atmósfera como un gas.

Esto ha mermado aún más la población, con una enfermedad pulmonar que está acabando con los pocos humanos que quedaban. Mientras, los Locust han subido las apuestas y están tomando ciudades enteras, saliendo de ▶▶



la tierra bajo ellas y llevándolas a la oscuridad. La ciudad anteriormente segura, Jacinto, ahora está en peligro. Aquí es donde reaparecemos.

Salva nuestras ciudades

"Jacinto nunca antes había sido amenazada de esta manera", dice el productor, Rod Fergusson. "Así que en lugar de permanecer pasivos, están reaccionando y levantándose para luchar contra los Locust." Esto lo hacen saliendo de la ciudad, atravesando un sorprendente campo, en un grupo de grúas gigantes. Se trata de plataformas de lanzamiento, que disparan máquinas excavadoras al suelo, cargadas de tropas humanas, que van directas al corazón de los asentamientos Locust. Mientras el juego anterior era algo más personal y cercano a la lucha de guerrillas, la secuela apunta a una escala mucho mayor. Ahora eres parte de una guerra en toda regla, y luchas como parte de una pequeña, pero importante, armada poblada de personajes reales, nada de caras y cuerpos clónicos repetidos una y otra





EL MOMENTO 'ESTANTERÍA'

La manera de jugar a esta secuela será basicamente la misma, es decir, cubrirse, disparar, moverse, por lo que las novedades vendrán del apartado técnico y sobre todo jugable. Para desgracia de todos los que se quejaron de la longitud de la primera parte, los chicos de Epic piensan que "los juego de nueva generación van más sobre calidad que sobre cantidad" y además para ello se apoyan en un dato de los logros "solo el 45% de los jugadores acabó *Gears of War*, el resto lo dejó a medias.. Eso es lo que queremos evitar, el momento 'estantería', cuando un juego va a la pila y no vuelve a salir jamás de ella."
También afirman que "en el primer Gears, el modo casual era demasiado difícil. Esta vez no nos pasará esto y casi cualquier jugador podrá acabar el juego, incluso en multijugador y con distintos niveles de dificultad entre los participantes".
También han confesado que los logros van a sufrir una profunda remodelación, haciendo posible que los jugadores desbloqueen todos sin necesidad de jugar una vida a su juego. Según han dicho harán "logrables los logros".



SIGUE SIENDO "UNREAL"

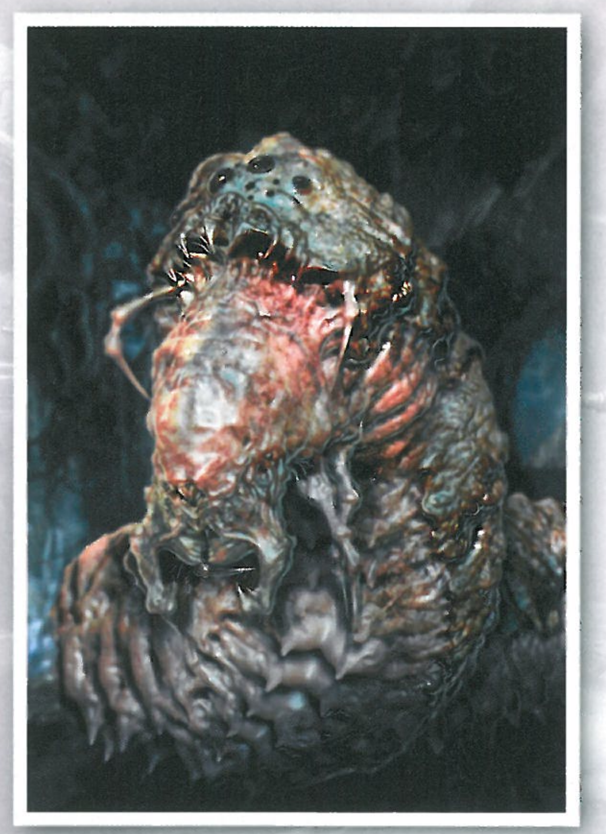
Aunque en Gears 2 usan el mismo motor gráfico, Unreal Engine 3, Epic lo ha hecho evolucionar rápidamente. El cambio principal, según Tim Sweeney, CEO de Epic, es el cambio de ser ultra-realistas a ser ultra-impresionantes. Los desarrolladores han usado trucos de cine para hacer que las cosas pinten mejor, usando rejillas de iluminación, en lugar de la luz solar de pacotilla que tenía la primera parte. Realmente realza los detalles, como se pudo ver en la demo de Epic en la GDC (que según Sweeney era algo muy cercanoa a ***Gears of War 2***).

Además se ha añadido mayor complejidad a los niveles —el juego tiene lugar en una amplia variedad de localizaciones, desde túneles subterráneos a pueblos en las montañas — y mucho más detalle en los personajes. Los distintos tipos de Locust sostendrán diferentes armas cada uno. Además habrá muchos más en pantalla. Esta vez, nos las veremos con verdaderas hordas de enemigos. Todo ello, con una suavidad que ni después de usar Mimosín. En esto hay que agradecer a los jugones de PC, que con la necesidad de optimizar el juego para los equipos de gama baja nos ha dado 'la vida' a los usuarios de 360.









vez. Aquí aparecen Cole Train y Damon Baird, nuestros 'partenaires' en el escuadrón Delta, pero no están con nosotros (Marcus y Dom) al principio del juego. Epic no ha revelado cuándo aparecerán. En su lugar hay un nuevo elenco de protagonistas, como el comisionado Prescott, mandatario de Sera y gran aficionado a los discursos conmovedores. Hay otros personajes como Dizzy, uno de los conductores de las grúas y un tipo bastante peculiar. El tipo de persona que podría ser la propietaria de un bar en un episodio del Equipo A o los 'Duques de Hazzard'. Un tipo sureño, embutido en una vieja armadura medio podrida de segunda mano, con una obsesión casi antinatural con su grúa "Betty". Se ha unido al escuadrón Delta, pero poco tiene que ver con sus compañeros de armas. No se trata de un hombre de carrera militar. De hecho, Dizzy fue reclutado como parte de la Operación Salvavidas, una iniciativa del COG, que permite a las familias que así lo deseen volver a la seguridad de Jacinto sólo si los miembros aptos de estas familias se apuntan al ejército. A pesar de sus orígenes, poco convencionales, le hemos visto probar su valor en asalto en la sorprendente

segunda misión que el presidente de Epic, Mark Rein, consiguió que el equipo nos mostrara.
El momento inicial es impresionante, empezando en la parte trasera de una de las muchas grúas, que van a toda velocidad por un estrecho acantilado sobre un verde valle situado en la línea entre dos montañas. Pronto la vista se vuelve espeluznante con la llegada de varias naves voladoras Locust. La primera parte de la misión consistía en dispararlas a ellas y a los misiles que surcan el cielo en dirección al batallón de grúas. El resultado es un destrozo brutal en las montañas y la destrucción total del resto de vehículos que nos acompañan.
De pronto, un impacto de misil nos lanza fuera de la carretera, cayendo entre árboles y destrozando nuestra montura. A esto le sigue una batalla en la que Dizzy intenta hacer que la grúa vuelva a funcionar, mientras los Locust comienzan a aparecer desde dentro de la tierra a través de sus agujeros. Cuando todo parece que no puede ir peor, un Brumak hace acto de aparición, justo en el momento que Dizzy consigue ponernos en marcha. Entonces los Locust secuestran otra grúa y comienza una persecución a alta velocidad, casi una batalla pirata, mientras disparamos a los enemigos que intentan saltar de una grúa a otra. Épico.
Pero más épico, casi mítico, es el final: Cuando, en una desesperada carrera, ambas grúas luchan a cara de perro por llegar primeras a un estrecho puente por el que sólo cabe una. La versión inacabada que probamos termina de una forma menos dramática y espectacular que lo planeado, pero aún así es una secuencia de acción sorprendente: cada uno de sus bits es tan bueno como esperábamos de los creadores del primer juego, pero mucho más impresionante y teniendo lugar en un vasto espacio abierto con destrucción a cada paso que damos.

"Una serie de escenas de acción increíbles"

MÁS BRUMAK QUE NUNCA

El Brumak en el Gears original fue algo decepcionante, porque se trataba de una de las primera cosas que Epic Creó —por lo que no estaba ni la mitad de trabajado que las cosas que añadieron después—. Brumak 2.0 es una creación mucho más detallada. Tiene nuevos y horripilantes detalles, armas intercambiables, y su misma carne es destruible. Por lo que, cuando lo disparas, se va despedazando. Y en respuesta a las quejas de los Fans, Epic le ha dado un papel mucho más importante en la función. ¿Ya tienes miedo? Pues Blezinski ha dicho: "Tenemos criaturas que harán parecer al Brumak un tierno bebé de oso panda..." Y a nosotros los osos panda siempre nos han gustado.





Una buena historia

Pero la acción no es la única cosa que cambia en Gears. Hay otro elemento que te hace avanzar: Dom. Su historia mueve gran parte de la narrativa del juego, un sorprendente giro de los acontecimientos nacido de la pluma del novelista y escritor de cómic Joshua Ortega. Ha credo una detallada puesta en escena que rellena muchos de los vacíos del primer juego, mientras construye lo que nos han prometido que será una rica, profunda y emocionante experiencia – una que la voz de Dom en ingles, Carlos Ferro, reconoce que tendrá un efecto mayor en el jugador que en Bioshock.

Ortega reconoce que el poder de la narrativa viene del elemento humano de la guerra y de la gente a la que afecta, y el juego se construye a partir de esto con diálogos y la personalidad de los personajes, más que con bonitas escenas de vídeo.

Las mismas escenas han cambiado de "forzarte a malgastar tu tiempo mirando a la parte trasera de tu personaje", a ser una cosa mucho más interactiva que te ofrece más expresiones fáciles sin ni siquiera quitarte el control del personaje. Además tendremos el botón "¿porqué no te callas?" para quitar absolutamente todos los diálogos. Por lo que si quieres, puedes quitar toda esa cháchara e ir directamente al gore.

La mayor parte de la historia puede pasarse de esta manera y seguiremos teniendo las placas COG. Esta vez cada una será como "cruzar al otro lado de la carretera", llenando un pequeño espacio en la historia de Gears of War 2. Si quieres la historia entera tendrás que conseguirlas todas, si no te interesa, pasa de ellas. Los que lo quieran terminar al 100% tendrán una especie de diario que nos mostrará todas las que hemos cogido y nos dirá en que niveles están las que nos hemos dejado atrás, para volver y encontrarlas más fácilmente.

"Gears of War vuelve con más mala leche que nunca"

BAJANDO AL INFIERNO

Es un mundo mucho más variado, comparado con el fondo urbano del original. Los primeros momentos que vimos, tenían lugar en un hospital en ruinas - que además es otra pieza de la trágica historia de Dom- para luego dirigirnos al campo abierto del nivel Asalto, y luego a través de un pueblo de montaña llamado Landown, antes de entrar en las cuevas. Añade variedad al juego de un modo parecido al que lo hizo Half-Life 2, y mientras el equipo reconoce el lugar, pasaremos un tercio del tiempo bajo tierra. Es una promesa de Epic que cada uno de los niveles tendrán un componente mucho más importante de exploración. En un paseo a vista de pájaro por una cueva, vimos varias cámaras con varias rutas y muchos espacios abiertos para la lucha.

También vimos uno de los nuevos enemigos, una especie de monje llamado Kantu. En lugar de estar armados, usan sus voces para impactarnos con golpes sónicos y pueden resucitar a los enemigos caídos. Esto añade un nuevo giro a nuestra táctica, obligándonos a acabar con estos antes que con ningún otro enemigo.

Estas cuevas también son el hogar de las gigantescas lombrices de roca, que aunque tienen una pinta terrorífica (una masa gigantesca con boca al más puro estilo alien), añaden un giro más a la mecánica de juego, puesto que una vez que caen son coberturas sobre las que podremos defendernos.



LISTOS PARA MATAR

Cole Train y Damon Baird vuelven, pero no directamente. Cuando empieza el juego, Marcus y Dom están 'jugando' con otros amigos en otro lugar. Epic se está empleando a fondo para conseguir la sensación de estar dentro de una guerra real con batallas en todas partes y distintos frentes enemigos. Estos son los nuevos fichajes.



Dizzy Wallins: Un soldado reclutado por el COG en la operación salvavidas, Dizzy es el típico sureño estadounidense con sombrero de vaquero y voz de cantante country. Pilota una de las grúas demoledoras que las fuerzas del COG usan para disparar cápsulas a través del suelo.

Tai Kaliso: Un miembro de otro escuadrón COG. Está cubierto de tatuajes tribales. Tiene acento hawaiano y odia la guerra, pero no tiene ningún problema en atravesar con la moto sierra de su Lancer a sus enemigos.







Marie Santiago: Marie salía en el primer Gears, aunque nadie se dio cuenta. Es la mujer de Dom, y madre de dos niños que murieron el día de la emergencia. Ese día, Marie desapareció y Dom se enroló en el COG para encontrarla. En Gears 2 esta historia se acentuará.



CON LAS ARMAS POR MONTERA

En ***Gears of War 2*** hay nuevas y excitantes maneras de acabar con la gente: Vimos, pero no jugamos, con una pistola Gorgon (cualquier ametralladora es una escupidora de balas a su lado) y una nueva metralleta-martillo. Los Locusta también van cargaditos, con granadas venenosas, que hacen salir insectos mortales de ella que se destruyen por contacto y despiden gases que nos hacen imposible continuar.
El lancer seguirá siendo la estrella, pero ahora habrá luchas de motosierra y además habrá una nueva gran arma (que no nos han querido enseñar), pero de la que han dicho: "Descargar cierta arma sobre los Locust es casi tan mortífero como satisfactorio." Veremos.





A todo trapo

En la tercera misión del juego descubrimos otra de las sorpresas de **Gears of War 2**: el Centauro. Un nuevo vehículo, mitad camión monstruo (de esos con las ruedas como 3 personas de grande), mitad tanque. Bleszinki dice: "Pensamos en que sería mas molón que un tanque, al estilo Gears." Permite que dos personas lo controlen, uno al volante y otro en la torreta, creando una experiencia cooperativa perfecta. Es el primero de los vehículos controlables que encontraremos en ***Gears of War 2*** y es algo verdaderamente impresionante. Hasta aquí podemos leer, pero es suficiente como para que se nos ponga la piel de gallina. Siete meses.

"Una brutal, profunda y espectacular experiencia"

UNA CHARLA CON MARCUS Y DOM

En su versión en inglés Marcus y Dom tienen las voces de John Di Maggio (la voz original de Bender en Futurama) y Carlos Ferro (la voz de demasiados videojuegos como para hacer una lista). Tuvimos ocasión de charlar un rato con ambos y nos desvelaron algunos secretos de la secuela, y nos hablaron de su trabajo a la hora de poner las voces.

Para John y Carlos el guión de la secuela es mucho más profundo, rico y trabajado. En palabras de Carlos: "Sólo con escuchar los diálogos entre el original y el nuevo material que hemos grabado, te das cuenta de que ha crecido. El ritmo, la urgencia, la energía. Además, este juego es mucho más oscuro que el primero. Quiero decir: es un cliché para los shooters ser juegos oscuros, pero este es definitivamente un juego más oscuro que la gran mayoría. Yo no lo juego, ni loco, después de las siete de la tarde. Sólo durante el día", sentencia Di Maggio.

La ambientación y el guión son otros de los puntos fuertes del juego y, según los dos actores de doblaje, en este aspecto el título está a la altura de producciones como Bioshock.

Ambos actores de doblaje están apasionados con el juego y nos emplazan a todos a disfrutar de este nuevo título, que expandirá la fama y el universo de Gears of War. Como el caso de la programada futura adaptación cinematográfica, para la cual ambos se ofrecen como actores, para poner el cuerpo a los personajes para los que ya prestan sus voces. "Ambos somos actores y nos encantaría, aunque sería la primera vez que dos actores de doblaje de un videojuego pasaran a encarnar a los personajes de su película", afirma John Di Maggio.







¡Ya tenemos ganadores!

Joaquín Ramos Vázquez (Guardamar del Segura)
Vicente Rodríguez Santacana (Murcia)
Andrea Santamaría (Madrid)
Roberto Sanz Villaécija (Madrid)
Victor Pereda Niembro (Barcelona)
Pablo García Mesa (Badajoz)
Eugenio Jiménez Fernández (A Coruña)
Patricia Gómez Lima (Santander)
Ricardo Martín Romero (Madrid)
Ana Isabel González Vivas (Córdoba)

DEVIL MAY CRY 4

EQUIPO REVISTA POWERED BY



Participa en el concurso de Xbox Live más espectacular

¡OS PRESENTAMOS A LOS DOS NUEVOS MIEMBROS DEL EQUIPO OFICIAL!

NOMBRE: Ramsés Martinez
CIUDAD: Benissa (Alicante)
GAMERTAG: Jomper



NOMBRE: Diego Alberto Fernández
CIUDAD: Ourense
GAMERTAG: Kaos2K

GANADORES DEL RETO HALO 3



RECUERDA QUE PUEDES SER UNO DE NOSOTROS

¿CÓMO PARTICIPAR?

1 DATE DE ALTA

Entra en la web **www.revistaoficialxbox.com** y date de alta en el ranking general del Equipo Revista Oficial Xbox 360. Además de los ganadores de los retos mensuales, los cinco primeros puestos del ranking darán el pase directo al equipo.

¡AVALANCHA DE PREMIOS!

Y esto es sólo el principio... Chavales

Burger King regalará a los miembros del 'Equipo Revista Oficial Xbox 360' una suscripción 'Xbox Live Gold 12 meses', un 'Adaptador Wi-Fi Xbox 360' y un 'Messenger Kit 360'. Por su parte, **O´Neill** obsequiará a los ganadores con una Shoulderbag unisex gris. Todos ellos recibirán una suscripción anual a 'Xbox 360. La Revista Oficial Xbox', además de packs de juegos.



Ya forman parte del equipo...

Ya tenemos a seis afortunados ganadores de los retos del mes, que disfrutan de su privilegiada posición como miembros del clan 'Equipo Revista Oficial Xbox 360'. Buscarles en el Live para darles la enhorabuena, insultarles, pedirles consejo... Lo que queráis.


Ander15

dmleto1


PAYAPAS


legia


Jomper


Kaos2K

Y recuerda:

¡HAZTE AMIG@ NUESTRO EN FACEBOOK!

BÚSCANOS EN FACEBOOK: Xbox 360 La Revista Oficial Xbox
¡y únete a nuestra red de amigos!

COLABORA



O'NEILL NEWS

LUELLA BARTLEY

O'Neill ha fichado a la diseñadora británica para una nueva colección primavera/verano.



Ha sido elegida diseñadora del año por las revistas Elle y Glamour en 2006, cuenta con una nominación como diseñadora del año en los Premios de Moda Británicos y es apasionada del surf. Curriculum suficiente para que O'Neill haya pensado en Luella para lanzar una colección, que comprenderá unos 30 styles.

EL RETO DEL MES

Project Gotham Racing 4

Se acabaron los tiros. Es el momento de dar paso a los mejores jugadores de nuestro país a los mandos de un veloz deportivo. ¡A la parrilla de salida!

Este mes cambiamos de género. Olvidad los tiros y la acción, enfundaos los guantes de conducir y asiros al volante con todas vuestras fuerzas porque este mes os retamos a *Project Gotham Racing 4*. Las carreras oficiales tendrán lugar el **11 de mayo,** a las 16:00 horas, y el **14 de mayo,** a las 20:00 horas.
Serán carreras de tres vueltas sin colisiones en un circuito aleatorio. Mandadnos vuestros gamertags y vuestros nombres al mail **retos@revistaoficialxbox.com** e indicarnos el día que preferís jugar el reto. ¡Daos prisa, que las plazas se acaban!



1 DOS TORNEOS

Este mes hemos puesto dos fechas para jugar: un día por la mañana, y otro, por la tarde. Para todos los gustos...

2 EL MEJOR DEL DÍA

Tanto si participas el día 11 o el día 14 de mayo, puedes ganar un puesto en el Equipo ROX. Sólo tienes que ganar.

EQUIPO REVISTA OFICIAL XBOX 360

Los mejores

POS.	NOMBRE	PUNTOS
1	RDV333X	52090
2	ICHIFANTASY	46835
3	BimBam Kruger	37705
4	p4nyc	37426
5	Obichan	29751
6	HERIBERT360	28716
7	HECTOREISON	27467
8	Xm Sieg Es	27344
9	XM Yiyou ES	27162
10	Julen14	26594

EL RANKING MENSUAL

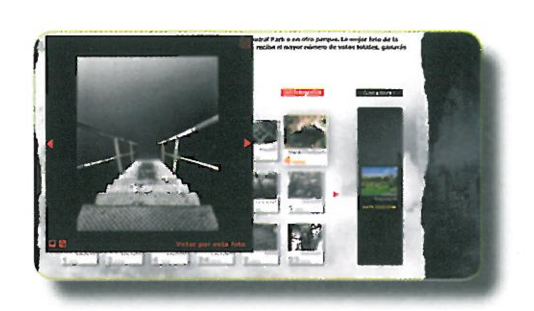
¡Ya puedes consultar en la web tu posición actualizada en el ranking!

Ya sabes, visita www.revistaoficialxbox.com y registrate con tu mail y tu gamertag. Te llegará un mail a tu buzón de correo para que confirmes que quieres formar parte de la competición. Una vez confirmes tu participación, ya podrás conocer cada día tu posición en el ranking. Al final de la promoción, los cinco primeros puestos aseguran un lugar en el equipo.

***A tener en cuenta:** (*Ranking a día: 17/04/2008*)
Consulta las bases legales y las normas de la competición 'Equipo Revista Oficial Xbox 360' en la web oficial del concurso: www.revistaoficialxbox.com

ALONE IN THE DARK
CONCURSO DE FOTOGRAFÍA

Atari ha lanzado una competición fotográfica sobre su inminente juego de acción Alone in the Dark. El concurso, llamado 'Sinister Sightings', busca las más horrorosas instantáneas tomadas en parques de todo el mundo. Entra en la web *www.centraldark.com* y sube la tuya. La mejor semanal se lleva un CD, y el ganador, una Xbox 360.





Alpha Protocol

Sega y Obsidian nos tientan con un apasionante RPG

Los RPG ya no son lo que eran, y es que Xbox 360 está dejando un poco de lado las típicas aventuras de 'dragones y mazmorras' y (dejando a un lado los RPG 'Made in Japan', un mundo aparte) ahora en el género se llevan los títulos de corte futurista. Tras *Mass Effect* y el inminente *Fallout 3*, tenemos otro título para poner los dientes largos: ***Alpha Protocol***. Sega ha anunciado el desarrollo de este título, que llega de la mano de Obsidian Entertainment, cuyo currículum posee grandes éxitos, como *Star Wars: Knights Of The Old Republic II: The Sith Lords* o *Neverwinter Nights 2*. El juego estará disponible para Xbox 360 en el año 2009, pero ya podemos ver algunas capturas. El juego mezclará espionaje, combates y una completa experiencia RPG.





Más Kane & Lynch

Cuatro mapas multijugador gratuitos te están esperando



Aquellos poseedores de *Kane & Lynch: Dead Men* están de enhorabuena. Eidos ha publicado en el Bazar de Xbox Live un pack de cuatro nuevos mapas multijugador. El pack, que está disponible para su descarga como un único contenido, bajo el titulo "The Dope Bag" (La Bolsa de Droga), es completamente gratuito, por lo que se convierte en una descarga obligada para todos los fans del título. Los cuatro mapas ('Clean Cut', contra la mafia rusa, en Los Ángeles; 'Hooker's Trail', contra la yakuza, en Tokio; 'Flying High', contra un narcotraficante, en Venezuela, y 'Hasta La Vista', contra el general Fuentes, en La Habana) sólo serán jugables en el famoso modo Fragille Alliance, donde para acabar con las fuerzas enemigas hay que aliarse con el resto de jugadores... Eso, o traicionarles y robarles el botín.





Muy breves...

QUAKE WARS

Activisión, por fin, se ha decidido a dar una fecha para la versión de consolas del exitoso *Quake Wars: Enemy Territory*, fijándola para el 30 de Mayo. Todos aquellos que estén esperando este juego ya no lo pasarán mal mucho más tiempo.

HASTA LUEGO INFOGRAMES

Pocos veteranos en el mundo de los videojuegos no conocen 'Infogrames', una compañía que se fundó hace más de dos décadas. Ahora, David Gardner está pensando reforzar el nombre de Atari, deshaciéndose del nombre de Infogrames. Adiós a una marca con mucha historia.

ECHANDO EL CIERRE

Parece ser que los chicos de Pseudo Interactive, creadores del título de conducción *Full Auto*, han "cesado las operaciones". La compañía ha visto cómo, poco a poco, Eidos y SCi han ido cancelando numerosos proyectos, entre los que se encontraba uno, aún sin nombre, anunciado.

Devorar

Añadir extras

Quitar envoltorio

Eructar

Chupar ketchup

Chupar mahonesa

Pedir mostaza

Comer cebolla

Comer tomate

Tragar

Comer lechuga

Mover Whopper

Morder



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es

Lanzamiento
Sin confirmar

LA ENERGÍA T
Los altos elfos han conseguido almacenar y utilizar la energía primigenia para realizar conjuros y acumular poder. Las fuerzas de la luz pretenden volver a recuperar la energía para equilibrar las fuerzas; los de la oscuridad, poseerla para destruir Ancaria.

Sacred 2

La secuela de este Action RPG llega a Xbox 360 con un aspecto impresionante, a la altura de la versión PC



Hace unos años apareció Sacred en el mundo de los jugadores de PC, un juego al estilo 'Diablo' que cautivó a muchos aficionados de nuestro país, sobre todo porque apareció en España a un precio excepcional (lo distribuyó FX interactive, con su popular política de precios). El juego había sido desarrollado por el estudio germano Ascaron y nos metía en el mundo mágico de Ancaria, con un guión interesante y un mundo muy extenso para disfrutar. Casi sin darse cuenta llegó el éxito y las obligadas expansiones. Desde hace unos años los chicos de Ascaron trabajan en la secuela de Sacred y, afortunadamente para todos nosotros, lo hacen con dos equipos dedicados a sendas versiones del mismo juego: una, para PC, y otra, para Xbox 360. Ya hemos tenido ocasión de ver una versión alpha del título y la impresión ha sido inmejorable.

En esta ocasión, más que secuela se tendría que llamar precuela, ya que el guión del título nos lleva dos mil años antes de los hechos acaecidos en Sacred. El juego girará en torno a la energía primigenia que formó el planeta, que aún se encuentra desperdigada por el mundo y con suficiente poder para destruirlo. En esta ocasión, se pueden elegir una especie de dos campañas diferentes: la de la luz y la de la oscuridad, con casi todos los personajes jugables disponibles: Seraphim (el único que repite del primer juego), Inquisidor, Guerrero Oscuro, Alto Elfo, Dríade y Guardián del Templo. Estas dos campañas son completamente diferentes entre sí, lo que multiplica las horas de juego, que no son pocas. Los chicos de Ascaron nos enseñaron un mapa de Ancaria de más de 25 kilómetros cuadrados y nos aseguraron que se tarda algo más de cinco horas en recorrerlo de punta a punta, sin entretenarse. Bajo este gigantesco mapa, lleno de ciudades, selvas, desiertos, cordilleras, etc. hay también cientos de calabozos y mazmorras para explorar. Y para animar toda esa exploración nos aseguraron que el juego contará como con 150 misiones principales y más de 300 secundarias. Haz cálculos de las horas de juego posibles.

En el caso de la versión de Xbox 360 se ha suplido muy bien la falta de ratón, esencial en el juego para manejar todos los menús. Aquí se utilizan ambos gatillos, el pad digital y los botones de colores para seleccionar armas, conjuros, hechizos, habilidades, etc. Todo funciona genial mientras manejas al personaje con los sticks de forma directa. Y en cuanto al apartado gráfico, el juego pinta muy, pero que muy bien, como podéis ver en estas imágenes que publicamos. Además, los chicos de Ascaron nos aseguraron que un equipo de Microsoft les está ayudando para que la Xbox 360 sea capaz de ofrecer el mismo espectáculo visual que ya tiene la versión PC.

'EL FUERTE'
STREET FIGHTER IV

El equipo de desarrollo de Street Fighter IV ha publicado la primera imagen de un nuevo luchador disponible en esta nueva entrega: 'El Fuerte'. Como podemos ver en la imagen, proviene de la popular Lucha Libre Mejicana. Este nuevo personaje se une a dos desvelados previamente: Crimson Viper y Abel.



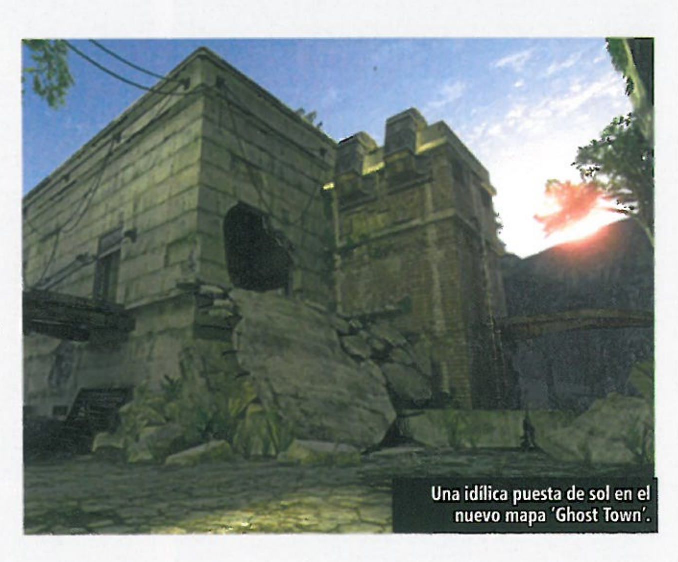
MAPAS MULTIJUGADOR

Nuevos mapas para Halo 3

El *Pack Legendario* llega para saciar las ansias de masacres online

Tras unos cuantos meses disfrutando del primer pack de expansión de mapas de Halo 3, por fin tenemos disponibles otros tres escenarios al módico precio de 800 puntos (9.60 €).

El primero de ellos, llamado 'Pueblo Fantasma' es el único totalmente nuevo, situado al pie del monte Kilimanjaro, con un tamaño óptimo para partidas en familia con pocos jugadores, provisto de muchos escondites para pillar por sorpresa al enemigo. El segundo, a la vez que el más frío de ellos, 'Avalancha', será recordado por los fans del primer Halo, ya que es una especie de Sidewinder, pero actualizado y remodelado para la ocasión. Este mapa es ideal para grandes escaramuzas, por su gran extensión tanto exterior como interior. Por último, tenemos 'Apagón', un lugar traído desde Halo 2. De los tres es el más adecuado para todo tipo de partidas. No tiene un gran tamaño, pero es lo justo para hacer tanto juego en equipo como individual.



Una idílica puesta de sol en el nuevo mapa 'Ghost Town'.

VELOZ PLATAFORMAS

Una nueva aventura del erizo azul

'Sonic Unleashed' devuelve a la mascota de Sega a recoger anillos

El prestigioso Sonic Team ha anunciado el lanzamiento de un nuevo videojuego multiplataforma, que devolverá al erizo azul más famoso del mundo (¿alguien conoce a algún otro erizo azul?) a sus orígenes. Después de los Juegos Olímpicos, darle a la raqueta y demás variedades extrañas, Sonic vuelve a acelerar para recoger miles de anillos dorados a toda velocidad, por los niveles más inverosímiles. Sonic Unleashed está siendo programado sobre el nuevo y potente motor gráfico "Hedgehog Engine", que permite una transición fluida entre las 2D y las 3D, al tiempo que recrea enormes y detallados escenarios con múltiples recorridos alternativos. Todo para finales de 2008.





Sonic vuelve a correr como un loco.

Breves...

PROTOTYPE
EL CÓMIC

DC Comics y Sierra Entertainment han anunciado sus planes para publicar una nueva colección de cómics basados en videojuego de acción Prototype. Esta colección verá la luz bajo el sello WildStorm de DC Comics y aparecerá a lo largo del año.

NAKAYAMA
HA VUELTO

El que fuera mítico presidente de Sega en los 80 y 90, Hayao Nakayama, ha vuelto al mercado de los videojuegos, haciendo una inversión personal en la distribuidora española Virgin PLAY S.A.

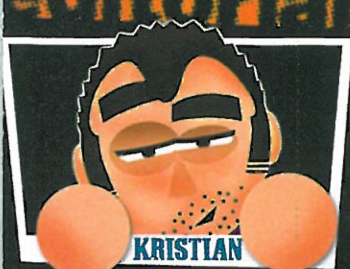
VENTAS
IMPARABLES

El mercado de videojuegos en nuestro país facturó en el año 2007 un total de 1.454 millones de euros, cifra que representa un incremento de más del 50% sobre los datos obtenidos el año anterior.

MAD DOC
¡ADQUIRIDA!

Rockstar Games ha anunciado la adquisición del estudio de desarrollo Mad Doc Software (*Bully: Scholarship Edition*), que a partir de ahora llevará el nombre de Rockstar New England.

editorial



¡SI! YA ESTÁ AQUÍ

Parecía que no iba a llegar nunca el momento mágico en el que hincáramos el diente al que es, fácilmente, el juego más esperado del año... Y de momento, realmente, no ha llegado. Es lo que tiene ser un blogger y no un colaborador "con derecho de roce" en una publicación como Dios manda, como esta misma, la ROX, que tan gentilmente nos cede espacio para que nos hagamos autohype.

Y a los incautos que no lo tienen todavía reservado, ya les adelanto que hacerse con una edición especial a estas alturas va a estar más complicado que una remontada del Barça en la liga de los estrellados. Por cierto, qué grande el Getafe-Bayern y qué grande el Liverpool-Arsenal. Eso sí que es fútbol.

En fin, que mientras los afortunados elegidos no sueltan el mando de sus betas de GTA, que Rockstar ha tenido a bien enviarles, el resto de la humanidad debemos conformarnos con seguir devorando todo cuanto se publica del juego que ha encumbrado a Niko Bellic a un status que casi rivaliza con el de los Mario Bros. y Samantha Fox. O probando la famosa combinación "arriba arriba, abajo abajo, izquierda derecha, izquierda derecha, b, a y start" en el menú del DVD de demos de la ROX. Igual hay suerte y aparece mágicamente la beta...

cristian.viver@
akihabarablues.com



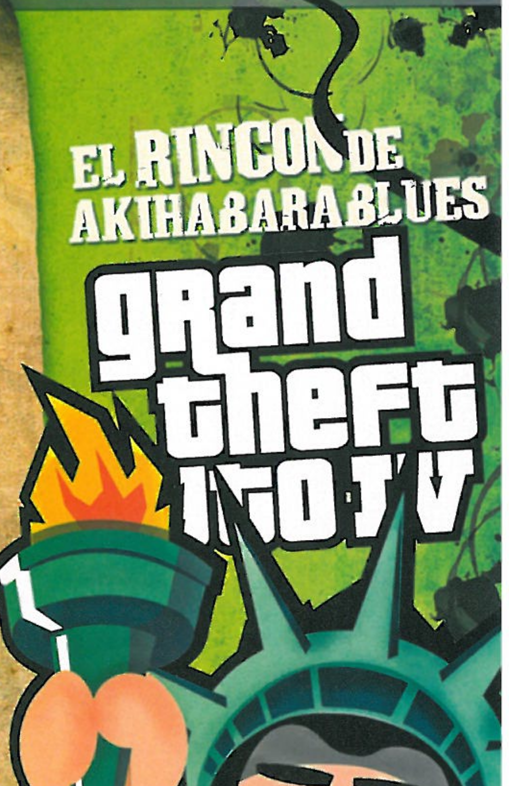
Nos hacemos llamar Akihabara Blues, pero nuestros motes de pila son Kristian, Toño y
Roswell. Cada uno de nosotros tenemos nuestros títulos favoritos, pero los tres - Roswell
- también, aunque no lo sepa - compartimos una obsesión: los juegos, qué digo juegos,
juegazos de GTA. Cada nueva entrega de la franquicia, mucho antes de que aparezca en la
tienda, ya nos quita el sueño. Nos obsesiona, se apodera de nuestra alma y no hay ningún
otro título que deseemos jugar desde el momento que nos enteramos que su desarrollo ya
está en marcha.

Nada nos haría más ilusión que se reconociera nuestra devoción, nuestro fanatismo,
nuestra obsesión... Por eso te escribimos, querida Rockstar. Te pedimos, te suplicamos que
nos regales una edición de coleccionista, bueno tres, de GTA IV. Queremos ser Niko Bellic
más que nada en este mundo, pero también tener su mochila, su censurado, escuchar su
música, y con todo ello vacilar a cuanto ser viviente se nos acerque. Sabemos que con la
edición normal que tenemos reservada religiosamente desde hace ya tanto que ni nos
acordamos podríamos jugar, pero queremos ser los más chulos del barrio, queremos jugar
a GTA IV y sentirnos parte de la movida. Nos compraríamos la edición especial nosotros
mismos, pero dada la astillada que será Rock Band, tenemos que hacer hucha...

Como nadie da duros a cuatro pesetas, hemos pensado en ofrecerte nuestros servicios como
dedicados modelos para captura de movimientos. Sabemos que es algo harto complicado en
encontrar competentes profesionales para según qué acciones, y más en un juego tan po-
litemático como GTA. Nos ofrecemos como expertos con experiencia contrastada en secuen-
cias de esquineo, censurado, rotura de cristales de coches, censurado, en grandes al-
macenes, francotireo (en paintball, pero francotireo al fin y al cabo) y peleas, sobre
todo a la hora de recibir hostias. Ahí es nada.

Si con ésto no es suficiente atractivo, ofrecemos nuestros cuerpos o incluso el cuerpo de
nuestras novias / padres / madres / abuelo-as / mascotas / vecino-as. Lo que haga falta. Y
es que por una edición especial, venderíamos nuestra alma al diablo. Hasta volveríamos
a creer en los trailers prerenderizados si eso ayudara.

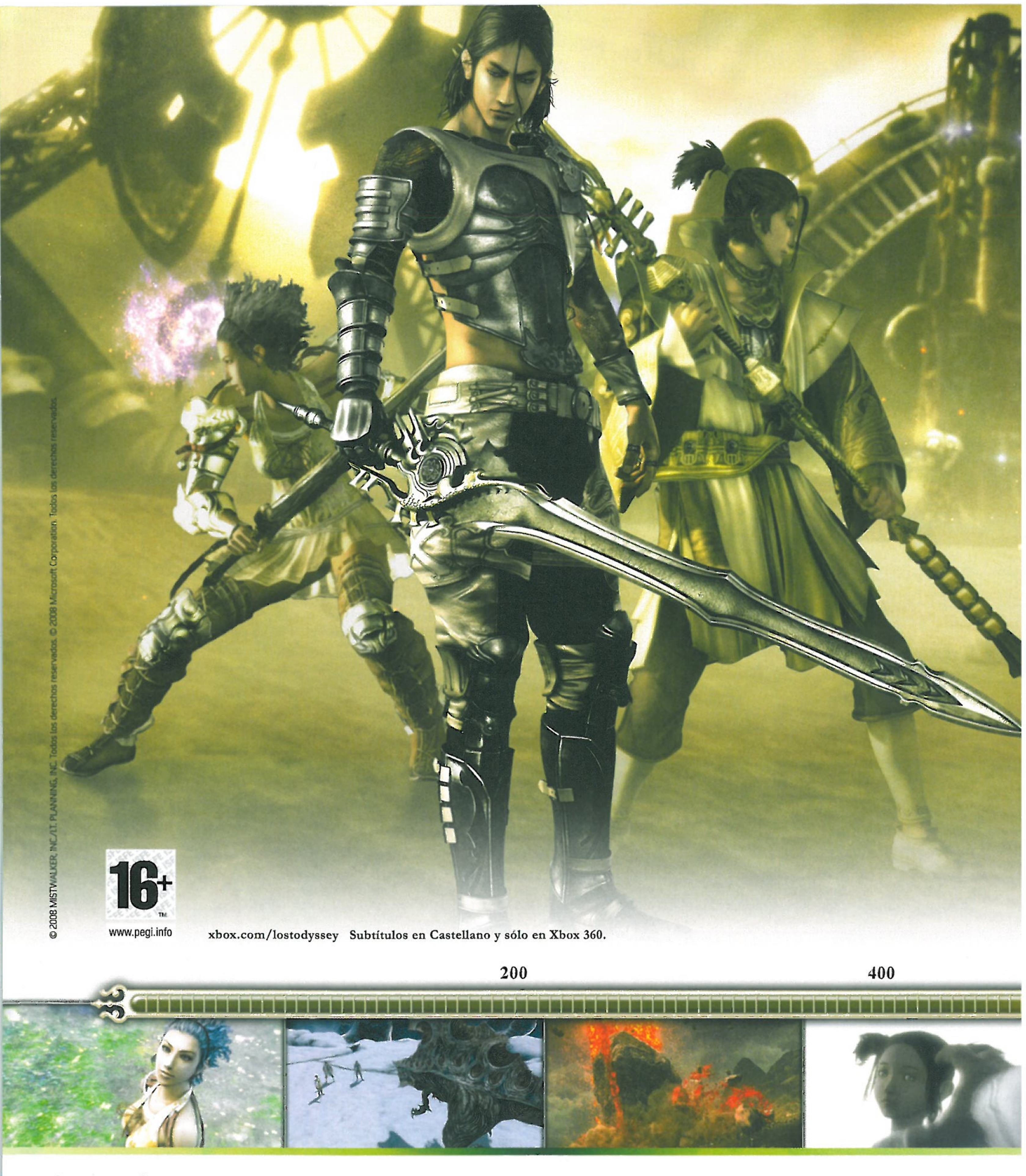
Tuyos siempre, Akihabarablues.com





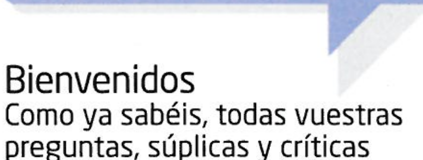
GTA IV: El éxito de GTA IV y de su mayúscula superioridad está en que sin apenas reinventarse, retocando muy poco el concepto, sigue siendo fresco, divertido y original. La clave está en una historia que merece un Oscar, unos personajes más reales que nunca y por la capacidad de reírse de todo lo que rodea a la sociedad moderna: guerras, pobreza, corrupción, drogadicción... La clave reside en que, aunque todo el mundo conoce su fórmula y la copia , su genialidad es algo que no se puede imitar. GTA IV es único no sólo en su puesta en escena, sino en su espíritu, su alma...

PIKERAS


© 2008 MISTWALKER, INC/LT. PLANNING, INC. Todos los derechos reservados. © 2008 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.
16+
www.pegi.info
xbox.com/lostodyssey Subtítulos en Castellano y sólo en Xbox 360.
200
400



Mensajes



LA OPORTUNIDAD PARA DAR TU OPINIÓN SOBRE TUS JUEGOS, TUS AMIGOS Y TU REVISTA...



Bienvenidos

Como ya sabéis, todas vuestras preguntas, súplicas y críticas serán bienvenidas.Todas ellas serán atendidas. ¡Os lo prometemos!



SCENE IT! Y MÁS...

Hola, me gustaría saber si va haber algún juego nuevo de preguntas, como el Scene It! para pasarlo bien con los amigos en casa. Es decir, como los del famoso Buzz de la competencia. Otra cosita: ¿Sabéis ya la fecha del lanzamiento del Rock Band y por cuánto sale definitivamente el pack completo? ¡Ahh! se me olvidaba: ¿Por qué no metéis en las demos ampliaciones de algunos juegos, como mapas, niveles, etc., como los gratuitos que salen en Xbox Live, para los posibles lectores como yo, que no podemos acceder a la red. Sé que me pierdo potencial de la consola.
Gracias por todo.

Juan Manuel Martín González

Muy buenas, Juan Manuel. Muchas preguntas nos haces, así que vayamos por partes, como dijo Jack el Destripador. En primer lugar, Microsoft ha prometido en infinidad de ocasiones que los mandos/pulsadores de Scene It! se aprovecharán en futuros títulos, todos ellos juegos familiares, con corte de concurso de sábado noche. Eso sí, de momento no conocemos un sólo desarrollo en este sentido. En cuanto al Rock Band, la fecha de salida es más difícil de pronosticar que el vestido de novia de Belén Esteban: se ha caído más allá de este verano sin fecha fija. Eso sí, saldrá en un solo pack (el completo), al 'irresistible' precio de 199 'eurazos'. Por último, las descargas en el DVD. Una gran idea, nos la apuntamos. Gracias a ti.



DUDAS SOBRE HALO 3 ONLINE

Hola. Os escribo para preguntaros datos sobre Halo 3. ¿Se ha lanzado algun pack de mapas descargable gratis? Además, ¿cómo se cambia de Spartan a Elite o similar? Otra pregunta: ¿todos vuestros retos online se hacen con Xbox Live Gold? Un saludo.

Jorge Ch.

Efectivamente, desde hace unas semanas el pack de mapas Heroico de Halo 3 (antes disponible por 800 MP´s) está disponible para su descarga completamente gratis. Contiene tres populares mapas multijugador. Para elegir tu personaje en las partidas online (Elite o Spartan) debes elegirlo en el punto de encuentro de la partida. Pero ¡ojo! Sólo estará disponible si quien la ha organizado permite la libre elección de personaje.
La tercera pregunta no la entendemos del todo. Si te refieres a los 'retos del DVD del mes', son retos offline, que puedes intentar superar tan sólo con las demos que se incluyen en el DVD de la revista. Si a lo que te refieres es a los retos del 'Equipo Revista Oficial Xbox 360', entonces sí: necesitas el juego elegido ese mes y una suscripción Xbox Live Gold. Saludos.



EL DISCO DURO SE QUEDA CORTO

Un saludo. Me regalaron en diciembre la Xbox 360 Pack Halo3 con disco duro de 14 Gb, y estoy disfrutando como un 'enano'. El caso es que en el bazar de Xbox Live me he descargado varias demos y me he comprado los juegos Ninja Gaiden Black y Prince of Persia Clasic, y entre las demos y los juegos no me quedan más que 2 Gb. Además, me gustaría comprar el Fable y, por supuesto, otros que me interesen conforme vayan saliendo, ¡pero ya no tengo espacio! Mi pregunta es: ¿hay alguna manera de



José de la Fuente
Director de Blade 94.6
http://blade.radiosabadell.fm

Pagó y lo consiguió. Microsoft dijo hace unos años que lo único que le faltaba para hacer más grande a su consola era licencias tan conocidas y masivamente atractivas como GTA. Por eso no pudo dejar pasar la oportunidad de, a golpe de talonario, conseguir que en la blanquita pudiésemos disfrutar de un juegazo así. Acompañado de una promoción exclusiva para Xbox360 ya podéis disfrutar de la nueva entrega de Rockstar. Se ha creado mucho hype alrededor de este título en los últimos meses además de retrasos y cambios de última hora. A estas alturas ya habréis descubierto si ese hype se corresponde con la realidad ¡Crucemos los dedos!
Es bien cierto que las exclusividades para cada plataforma aprovechan al máximo cada una de éstas y aportan un valor añadido al usuario de la misma frente a los usuarios de la competencia. Sin embargo, tendremos que ir acostumbrándonos a ver cada vez menos juegos exclusivos que impiden rentabilizar al máximo su desarrollo. Al mismo tiempo tenemos que empezar (si no lo hemos hecho ya) a resignarnos a que los juegos sean cada vez más fáciles y cortos que los de antaño. La programación en las consolas de nueva generación supone un difícil y caro reto y si, a los cada vez más cortos periodos de desarrollo, se añade limitación al acceso masivo a un título por exclusividad se está perdiendo dinero por parte de la compañía, salvo contadas excepciones (sagas como Metal Gear Solid, Gears Of War,...). Difícil panorama que al final inclinará la balanza no a favor de los usuarios, sino a favor del estado de cuentas al acabar los años fiscales de cada desarrolladora y ver si sigue siendo igual de lucrativo arriesgarse con nuevos proyectos. El GTA no es exclusivo, venderá mucho... Por eso está asegurado más capítulos de esta saga. Eso sí, no sabemos si en el futuro vendrá "mutilado" como ha sucedido en varios sitios (léase Australia). Pero nos da igual, ahora ya lo tenemos aquí. Y en la Xbox ... ¿se puede pedir más?

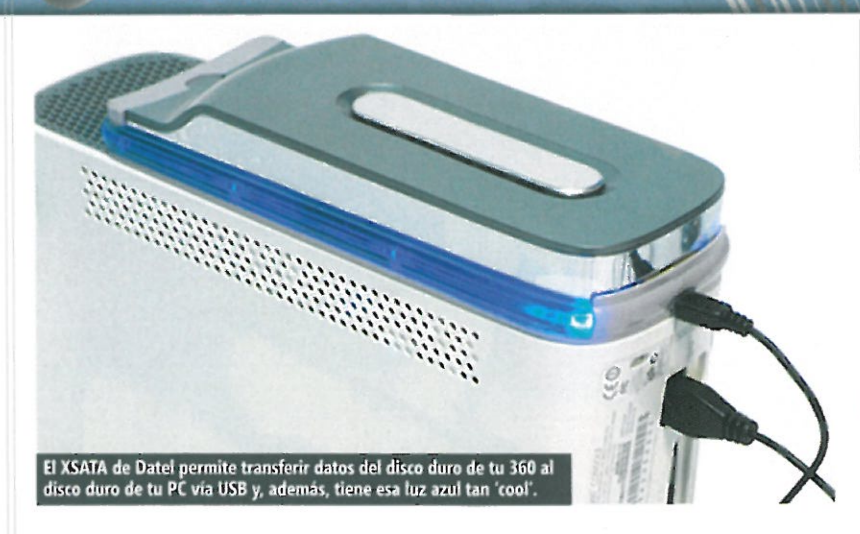
XAVIER
LEROY






The Longest Wave in the World
07°45S 79°2W Chicama.

oneilleurope.com


El XSATA de Datel permite transferir datos del disco duro de tu 360 al disco duro de tu PC vía USB y, además, tiene esa luz azul tan 'cool'.

sacar los juegos comprados por Xbox Live desde la 360 al ordenador o a discos, de manera que al cabo de un tiempo puedas volver a instalarlos? Un saludo.

Enrique Bernal

Pues amigo Enrique: En principio, la única solución a tus problemas de espacio es la única en la que ha pensado Microsoft: comprarte otro disco duro.Tienes que entender que la compañía gana dinero de la venta de los periféricos de 360 y, si dejase la posibilidad de, por ejemplo, descargar los juegos en un disco duro externo USB, ¿quién querría comprarse el disco duro de 20 Gb adicional que Microsoft tiene a la venta por esos 'irresistibles' 99 euros, o el de 120 Gb por 179 euros?
Aunque sí que es verdad que existen algunos 'cacharros' en el mercado, que permiten hacer una copia de tu disco duro de 360 en tu PC, y así liberar espacio sin perder ninguno de tus juegos y partidas. Algunos ejemplos son los dispositivos XSATA o XPORT desarrollados por la empresa Datel. No tenemos ni idea de cómo funcionan, pero puedes echarles un vistazo en la web: http://uk.codejunkies.com/Departments/Xbox360.aspx

DESAFORTUNADO COMENTARIO

Buenos días, señor director. Me dirijo a usted como responsable directo de una buena revista de ocio, que compro todos los meses, y en la de este mes (número 17, página 70) se podía leer lo siguiente: "... las distintas emisoras que se pueden escuchar por la radio, y que van desde LA CHÁCHARA INSULSA, AL ESTILO COPE, hasta el rap...". Como oyente de esa cadena no me considero insulso, ni siquiera considero insulsa a mi familia ni amigos, tampoco menosprecio el rap. Probablemente, en política no nos entenderíamos, aunque yo seguro que respeto la opción clara y evidente del que escribe (claro, que no será periodista), pero escribe a un público plural. Si la suya fuera una revista de política no la leería , pero estamos de acuerdo en que no lo es, ¿verdad? Para qué mezclar temas que no van al caso: yo evito enfadarme y usted leerme. ¡Con lo bien que estaríamos! Yo, leyendo un juego que voy a comprar, y usted, agradecido de que muchos compremos sus indicaciones con un criterio profesional. Indíquele al que ha escrito esto que se ha equivocado y al que lo ha supervisado, que se le han colado comentarios despectivos y políticos para decir que en el juego hay gran variedad de música. Gracias.

Carlos Pons

Un saludo Carlos, y gracias por hacernos llegar tus críticas. Cuando tenéis razón, tenéis razón, y no podemos más que estar de acuerdo contigo. Se trata de un comentario desafortunado e innecesario. Para enmendar nuestro error publicamos tu acertada carta y esperamos seguir contando con tu confianza, como con la del resto de nuestros lectores, mes tras mes. Un saludo.

EL RETO DEL MES

Este mes sólo un lector igualó los 8 golpes de Xcast en el PGA Tour 08:
"Después de 2 horas y media jugando al PGA Tour 08, esto ha sido lo máximo que he conseguido. ¡Gracias por las demos!"

David Bufí Domínguez

¡Pedazo de ilustración de Gears of War 2!

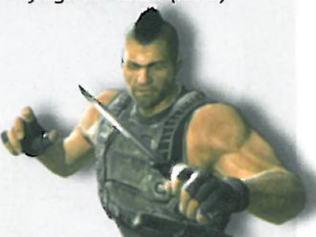
Hola! Me llamo Renzo Ferrer. Ante todo, decir que el diseño de la revista me encanta. Ya sólo por esto la compro cada mes. Como todos, estoy esperando la llegada del GoW2 como loco, así que he hecho una ilustración para calmar las ansias. Espero que os guste.



Ganadores del concurso de Turok

Estos son los afortunados ganadores de las 20 copias de Turok que sorteamos en la revista del mes pasado. ¡Enhorabuena a los premiados!:

- *V. Ángel Marín (Badajoz)*
- *Antonio José Miguel González (Valladolid)*
- *Angel Manuel Córdoba (Murcia)*
- *Félix Velasco (Salamanca)*
- *David Serrano (Albacete)*
- *Ernesto Ferrero (Madrid)*
- *Victor Serra (Tarragona)*
- *Javier Calvo (Sabadell)*
- *Elena Cáceres (Ávila)*
- *Pilar García (Leganés)*
- *Héctor Gómez (Málaga)*
- *Victoria Sahagún (Mérida)*
- *Francisco Martínez (Toledo)*
- *Carmen de Andrés (Alcalá de Henares)*
- *Luis Llanos (Ciudad Real)*
- *Álvaro Pineda (Madrid)*
- *Fernando Sanz (Vitoria)*
- *Julián Hernández (Vigo)*
- *Sara Castro (Sevilla)*
- *Jorge González (León)*





La Unión Soviética ha invadido los Estados Unidos...

Petter Sydow **Massive Entertainment**

World in Conflict

Llega una avalancha de juegos de estrategia a nuestra querida consola, para regocijo general de los adictos al género. Uno de los más esperados es *World in Conflict: Soviet Assault*. Hemos tenido ocasión de hablar con Petter Sydow, vicepresidente de Massive Entertainment, que ha contestado a algunas de nuestras preguntas sobre el juego.

—¿Qué es exactamente World in Conflict?
World in Conflict es un juego de acción y estrategia, que pone todo el énfasis en el combate táctico. El juego tiene lugar a finales de la década de los 80, con los Estados Unidos y la ONU luchando por intentar detener una invasión soviética en Europa, que amenaza también con saltar a suelo americano.

—Llevar a una videoconsola un juego de estrategia supone un cambio radical en el modo de control. ¿Cómo han solventado este problema?
Estábamos convencidos de que podíamos hacerlo. World in Conflict es diferente de la mayoría de los juegos RTS, en el sentido de que los jugadores no tienen que llevar un registro de cientos de unidades. En lugar de ello, el juego está mucho más centrado en la acción. Nuestro principal reto con el desarrollo de esta versión ha sido incorporar la microgestión en las posibilidades del mando de 360, pero con un poco de esfuerzo y un montón de intentos. Estamos finalmente cerca de lo que, en definitiva, se siente como una intuitiva y agradable experiencia de estrategia.

—¿Hay alguna diferencia entre las versiones de PC y 360, técnicamente o en términos de jugabilidad?
No, realmente. Las únicas diferencias reales son que los gráficos han sido adaptados para Xbox 360, y que la interfaz gráfica de usuario y los controles se han modificado en consecuencia. Hay algunos cambios de menor importancia a la forma en que presentamos las habilidades de las unidades especiales, la ayuda y la táctica de armas, pero en general los jugadores tienen una experiencia muy similar en cualquiera de ambas versiones.

—La historia de World in Conflict es una supuesta invasión soviética de Europa y Estados Unidos. ¿Puedes desvelarnos algo más?
Cuando empezamos a trabajar en el proyecto sabíamos que queríamos hacer un juego de estrategia con vehículos modernos y tropas realistas, con dos fuertes e interesantes fuerzas armadas en ambas partes. Estudiamos varios escenarios bélicos pero, al final, nos dimos cuenta de que sólo remontándonos veinte años atrás en el tiempo podíamos tener un conflicto con unos impresionantes bandos militares enfrentados. La historia, a su vez, proviene de nuestra colaboración con el autor Larry Bond, que nos ha ayudado a diseñar un escenario plausible de lo que podría haber pasado si los Estados Unidos y la Unión Soviética se hubiesen enfrentado en una guerra total en ese momento. Ha sido un viaje muy interesante.

Un RTS adaptado a Xbox 360

—¿Crees que con World in Conflict habéis revolucionado en algo el género de los RTS?
Tal vez, no sea un juego revolucionario, pero sí definitivamente 'evolucionario'. Con este juego estamos intentando llevar el género de la estrategia desde el ritmo lento, al que nos tiene acostumbrados, hacia un ritmo más frenético y una acción más pesada, con el combate táctico y el trabajo en equipo como los elementos más importantes. Ésta es una tendencia que continuará en los siguientes años, sobre todo en los títulos de estrategia que lleguen al mercado de las videoconsolas de nueva generación.



—¿Puedes hablarnos del modo multijugador en World in Conflict? ¿Qué vamos a encontrar?
El modo multijugador es el modo de juego más profundo y trabajado, está basado en equipos y cuenta con un sistema similar a los juegos de tablero. Aunque el modo multijugador está diseñado para permitir el abandono de la acción en cualquier momento, de modo que cualquiera puede conectarse y echar una partida de cinco minutos, el juego realmente engancha cuando estás jugando con un par de amigos e intentas coordinarte para jugar como un verdadero equipo.

—Llegan un buen número de RTS a 360 en los próximos meses. ¿Qué piensas de ellos? ¿World in Conflict será competitivo?
Somos muy conscientes de la gran competencia y de la calidad de los títulos que llegan, pero estamos muy seguros de las posibilidades de nuestro título, por lo que estamos convencidos de que World in Clonflict va a estar entre los más fuertes contendientes. Estamos viviendo algo muy singular este año, con todos estos títulos RTS asomándose a las videoconsolas de nueva generación. Así que todos estamos esperando a ver qué pasa. Va a ser un año muy interesante para nosotros, pero también para todos los usuarios de videoconsola. Es un género en alza y que está cambiando.

El juego tendrá una historia completamente nueva y nos da la oportunidad de elegir entre una buena galería de personajes diferentes.

El apartado técnico del juego va a volver a dejarnos con la boca abier
como puede comprobarse en las primeras imágenes publicadas.

La libertad de elección y el mundo abierto de los diferentes niveles prom
partidas muy emocionantes y combates a muerte casi sin fin.

Tu rifle de mercenario tiene precio y lo ofreces al mejor postor

Ubisoft Montreal responde...

Far Cry 2

La acción exótica y delirante de FarCry se traslada de la jungla tropical de la primera entrega a las desiertas tierras africanas de esta secuela, donde tomaremos las armas en una guerra civil que enfrenta a la UFLL y la Alianza por la Resistencia Popular.

Ante la inminente llegada de la secuela de Far Cry lanzamos nuestras preguntas al equipo de desarrollo de Ubisoft Montreal. Prácticamente todos los miembros del equipo intentan aclarar nuestras dudas sobre este shooter.

—El título original supuso un cambio en el género de los FPS ¿Cuál es el objetivo de esta secuela?
Clint Hocking (director creativo): Queríamos aprovechar todo lo bueno de la primera entrega y deshacernos de lo que no funcionó. Además del sorprendente realismo visual y la sensación de exotismo, hemos querido capturar el nuevo aspecto más 'arenoso' y potenciar la sensación de inmersión. Nuestro viaje a África nos ayudó a refrescar el exotismo del juego pero también para convertirlo en un juego más real, más duro, más visceral. Queremos que el jugador sienta el sudor, la suciedad y el polvo, que se sienta indefenso en un desierto hostil.

—¿El juego continuará la historia de Jack Carver o tendrá una nueva historia?
Patrick Redding (diseño narrativo): Es una historia completamente nueva. Al comenzar el juego conocemos que Jack Carver se ha retirado, y estamos siguiendo las aventuras de un elenco de nuevos personajes. El jugador de la historia es un mercenario que descubre que, tal vez, no bastará sólo con las balas para sobrevivir a su próximo encargo. Hay otros personajes en torno al jugador, personajes con los que podrá aliarse, pero todos ellos tienen sus propios propósitos para estar en esta zona de guerra africana. El jugador está tratando de localizar a un conocido traficante de armas y se encuentra atrapado en la guerra entre dos facciones. En ese momento, el juego se convierte en una mezcla de "Por un puñado de dólares" y 'Apocalypse Now'.

—Si Call of Duty 4 es carne y Halo 3 es pescado, ¿qué clase de plato es Far Cry 2?
Patrick Redding: Medallones de jabalí servidos con una garnición de dientes de león salvaje, en papillote. Un sangriento, caótico y húmedo papillote.

—¿El cambio de equipo de desarrollo ha cambiado muchas cosas o podemos decir que Crytek estará orgulloso del nuevo camino que toma su saga?
Louis-Pierre Pharand (productor): Justo antes de comenzar el desarrollo de Far Cray 2, tomamos una pausa para reflexionar con cuidado qué es lo que íbamos a hacer con esta gran franquicia. Tras las jornadas de testeo que organizamos con aficionados y jugadores de FarCry quedó claro para ellos y para nosotros que debíamos centrarnos en el mismo tipo de juego que puede verse en la primera parte del juego original.
El realismo es nuestra principal baza: mercenarios contra mercenarios. En FarCry 2 no encontrarás mutantes o alienígenas. Queremos tomar una nueva dirección con la franquicia, manteniendo los elementos básicos que llevaron al éxito al FarCry original. Nos hemos asegurado de que tenemos una historia y una configuración que pueden coincidir con nuestro juego y sus características. El año pasado, en la Game Convention de Leipzig pude charlar con algunos chicos de Crytek y me dijeron que no pueden esperar para probar el juego.

—¿Cuál es el nivel de libertad de movimientos y decisión en Far Cry 2?
Jonathan Morin (diseñador jefe de niveles): FC2 ofrece una gran cantidad de elecciones en cada nivel. Primero, a través de un mundo completamente abierto, el jugador decide si avanza en la historia principal, explora el mundo en busca de recompensas o completa sus objetivos personales a través de misiones secundarias.
En segundo lugar, a través de una historia principal estructurada en misiones, las acciones de los jugadores influirán en lo que vendrá en la próxima misión. Todo lo que decides hacer a lo largo del camino influye en el flujo del juego.
En tercer lugar, dentro de una determinada misión o cualquier otra situación de bajo nivel de juego, el jugador tendrá total libertad de movimientos, así como la estrategia que quiere utilizar para avanzar en el juego en cada momento.

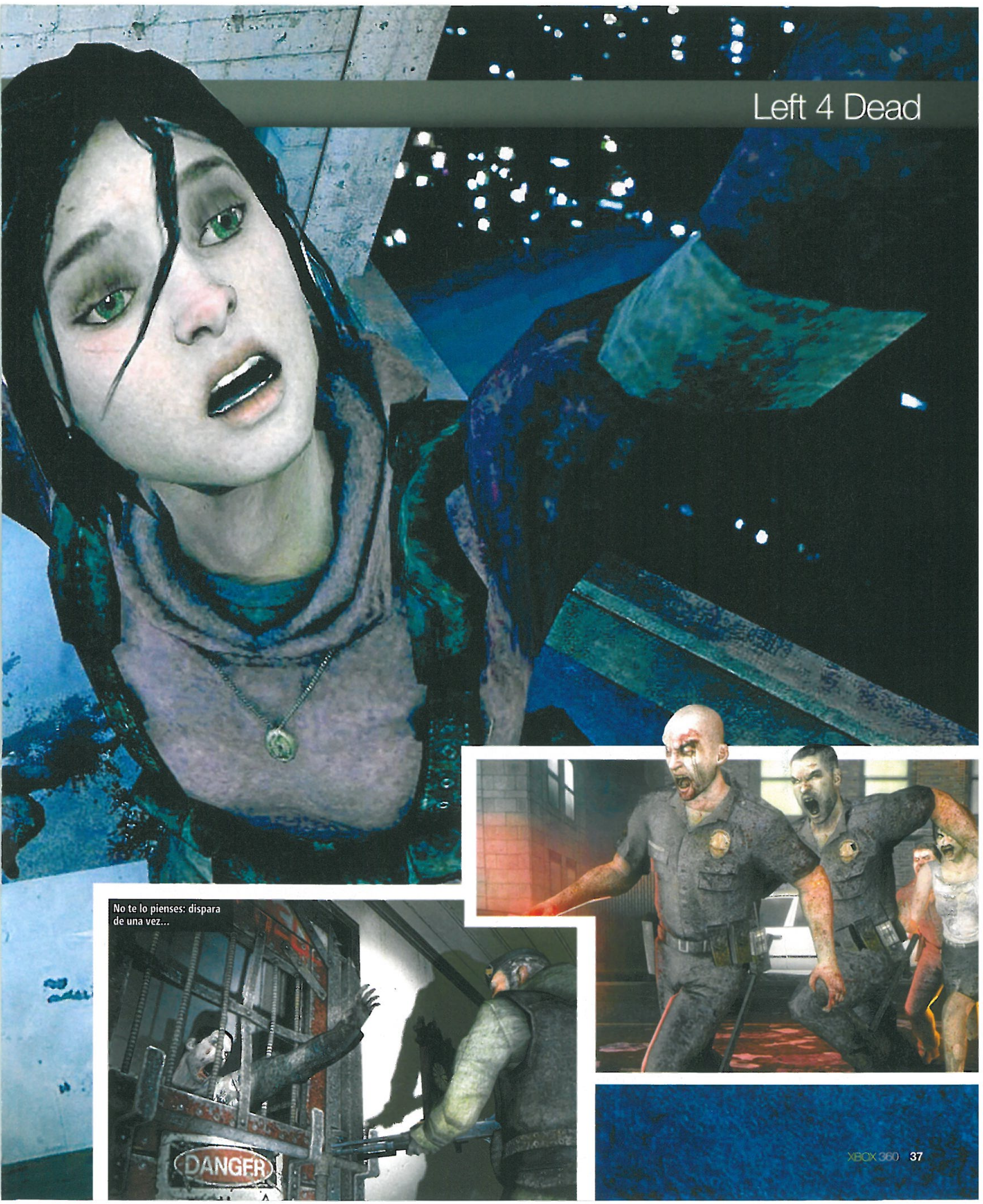
—El juego original contó con un apartado técnico revolucionario. ¿Far Cry 2 supondrá la misma revolución para la industria?
Dominic Guay (director técnico): Esa es definitivamente nuestra intención. Hemos construido el motor gráfico Dunia, el alma tecnológica que hay tras Far Cry 2, desde cero, para asegurarnos que podríamos lograr nuestros objetivos. La tecnología del título original no sólo proporcionaba un aspecto gráfico excepcional, sino que conseguía ofrecer una nueva experiencia de juego con campos de batalla enormes en ambientes tropicales.
Aunque FC2 también ofrece gráficos de vanguardia, el objetivo fundamental era conseguir un impacto mayor en ese otro aspecto: lograr un gran mundo abierto, sin fisuras y con un alto nivel de dinamismo, proporcionando total libertad de acción para los ambientes exteriores. Es un FPS de acción que se mueve por un mundo "vivo" con todas las simulaciones que ello requiere: la hora del día, los cambios climáticos, los rebaños de animales que se mueven por la zona...
Pero, por encima de todo, hemos gastado estos últimos tres años en asegurarnos de que el sistema de inteligencia artificial del juego y todos los demás elementos de jugabilidad aseguran unas memorables luchas.

LEFT 4 DEAD

Zombies, carne y litros de sangre... Cena para cuatro

Ya ha pasado más de un año desde que apareciera en el mercado el genial Dead Rising, y ya iba siendo hora de que surgiera un buen título, capaz de tomar el relevo al juego de Capcom y calmar así las ansias de los fans de los zombis, que son legión. Pues llega un serio candidato: Dead 4 Left, una aventura clásica de zombis, especialmente creada para disfrutar en compañía, más concretamente con otros tres amigos.

La historia es la de siempre: escuchas algo acerca de una nueva cepa de la rabia que se ha descontrolado y enseguida tu barrio está lleno de zombis comedores de carne humana. Y a partir de aquí, hay que sobrevivir, intentando llegar de un lugar seguro a otro sin que los muertos vivientes se coman tu cerebro, afortunadamente siempre acompañados por otros tres supervivientes (controlados por tres amigos en modo cooperativo). Al principio, se comienza con las manos desnudas, pero no hace falta decir que siempre es más efectivo hacerse con un arma de fuego y asegurarse que tiene suficiente munición para llegar al siguiente punto de control. "Queríamos contar esta historia desde el punto de vista de los supervivientes", nos explica Chet Faliszek, de Valve. "¿Qué es lo que saben los supervivientes? ¿Qué es lo que tu sabrías si te ocurriese algo tan horrible como esto? Pues seguramente, muy poco. Sólo lo que hubieras escuchado en algunos rumores, pero no



No te lo pienses: dispara de una vez...



"Conseguirás salir de aquí con vida... O tal vez no"

sabrías con certeza lo que ha sucedido".

Hemos tenido ocasión de ver cuatro escenarios del juego. La primera de las campañas que presenciamos se llama 'El Hospital'. En ella hay que sobrevivir a las embestidas de las hordas de zombis que infestan las calles y conseguir abrirse paso hasta el centro médico. Sobre el tejado de éste hay un helicóptero que puede alejarnos del peligro.

En el otro nivel, todo transcurre en medio del campo, en el camino hacia una granja, desde la que los protagonistas han escuchado una llamada de auxilio a través de la radio. En la granja parece haber un grupo fuertemente armado que promete protección para los personajes. Pero llegar hasta allí no es nada fácil y, en el tiempo que se tarda en llegar a la granja, los zombis ya han empezado una fiesta de sangre y destrucción sin nosotros. "Estamos tratando de transmitir la idea de que en realidad estás en medio de una película de zombis, rodeado de caos", dice Faliszek. "Todo tiene que ser una locura, con un ritmo frenético, en el que hay que colaborar con tus compañeros. Conseguirás salir con vida de ésta... O tal vez no."

Y... ¡ACCIÓN!

La incertidumbre es lo que hace a Left 4 Dead un juego tan especial. No hay un guión preestablecido. El mundo está a merced de un algoritmo de programación. "Existe un director sentado detrás de todo el juego", explica Faliszek. "Empiezas a jugar y él decide dónde comienza la acción y el nivel de intensidad de cada momento. Si consigues matar a todo lo que se te viene encima o si tienes que retirarte, él determina si tiene que generar más criaturas o permitir que tú y los otros supervivientes tomen un respiro y se reagrupen. Nunca es el mismo juego dos veces. Si logran sobrevivir a las embestidas, entonces el algoritmo te recompensa. Y si no puedes sobrevivir, no hay que preocuparse, ya que esto no quiere decir


¿Acaso no te gusta estar a punto de ser fusilado?


Infectados contra supervivientes: ¡a bailar!


No hay donde esconderse de la plaga de zombies.



que te quedes fuera del juego para siempre. El 'director' te hará aparecer en un cuarto cerrado. Entonces el resto de los supervivientes tiene que encontrarte y rescatarte cuando pasen por ahí".

Cada una de las campañas se puede completar en menos de una hora, y esto suena corto si lo comparas con Dead Rising o Resident Evil, pero hay que pensar que L4D está pensado para ser rejugado una y otra vez. "A la gente le encanta poner números a las cosas", dice Scott Denton, de Valve, "pero cuando se mira la forma en que la gente realmente juega, esas

INFECTADOS



OLVIDA A LOS SUPERVIVIENTES Y JUEGA COMO UN ZOMBIE



TANK El bicho sobre estas líneas. Si los cuatro supervivientes lo atacan a la vez es fácil derrotarlo. Pero si no lo consiguen, él se encargará de matarlos a todos con sus manos.

SMOKER Envuelto en una nube nociva, el 'Fumador' puede enganchar a los supervivientes con una larga y pegajosa lengua y estrangularlos. No es tabaquismo pasivo.

HUNTER Esta especie de ninja muerto es capaz de saltar grandes distancias y hacerlo sobre los humanos desprevenidos. También es capaz de coger y lanzar objetos que los humanos son incapaces.

BOOMER Básicamente se trata de una bomba de metano gorda y muerta. Dispara a un Boomer y explotará, pero si consigue vomitar sobre ti te convertirás en un apetitoso reclamo para los zombis de todo el vecindario.



TRES COMPAÑÍAS

Left 4 Dead es el resultado de la colaboración entre varias compañías: Valve es responsable del corazón del software de *L4D*, Certain Affinity se ha encargado de desarrollar elementos específicos de 360, como el soporte para el Live y el modo de juego específico de la consola. Turtle Rock (desarrolladores de la versión de *Counter-Strike* para Xbox) son los responsables del diseño de *Left 4 Dead:* monstruos, niveles, armas y la IA.

Que vista bien no quiere decir que no sea apestoso.

Los zombies buscarán carne fresca como locos.

Vale. ¿Quién se ha metido con mis tatuajes?

cifras en realidad no tienen sentido. Una partida media de Counter-Strike dura unos tres minutos. Pero nadie ha dicho nunca: 'me he acabo el juego en tres minutos'. Así no funciona."

"Juega como un infectado y tu misión será cazar supervivientes"



Boomer, su vómito es como un reclamo que atrae a los zombis.

LA TEORÍA DEL CAOS

El carácter completamente aleatorio de *Left 4 Dead* hizo plantear algunos retos a sus desarrolladores. "¿Cómo contar una historia diferente si alguien va a jugar el juego 200 veces?¿Cómo puedes crear conversaciones dinámicas entre cuatro personas, en cualquier momento, si uno de ellos podría estar muerto? En este juego nadie sabe a dónde se va. Lo que se va a hacer en el siguiente cuarto y si algo va a atacarte. Eso es lo que da realmente miedo. Nosotros nunca tenemos el control.

Lucha acompañado o muere solo. Tú eliges.

SÓLO NO PUEDES...

Cuando probé el juego e intenté dar un paseo por mi cuenta, las oleadas y oleadas de zombies me impidieron seguir adelante. En colaboración de los tres compañeros todo es más fácil, pero no demasiado, ya que los tambaleantes zombies intentan cerrar tu paso e impedirte llegar al siguiente lugar seguro. Pero si resultas herido, no te preocupes, cualquiera de los miembros del equipo puede volver atrás para rescatarte antes de que te desangres.

Una de las cosas que no pudimos probar es la posibilidad de encarnar a algún zombie. Pero en el juego final esta posibilidad sí estará disponible. Así, cuatro de los cinco jefes zombies finales podrán ser elegidos por los jugadores para saltar a la campaña cooperativa. Su única misión: acabar con los supervivientes. Esta opción será muy popular, sin duda.



Nuestro personaje tiene a su disposición todo el entretenimiento que ofrece Las Vegas

This is Vegas

Juega, apuesta, baila, bebe, conduce, roba un casino, dispara, líate a golpes con el aparcacoches... Esto es Las Vegas

Las Vegas, la ciudad del pecado, es una especie de parque temático a lo bestia en medio del desierto de Nevada, donde viven más de dos millones de personas y donde, en vez de gastarte el dinero en hacerte fotos con el Pato Donald, puedes gastarte el dinero en todos los vicios conocidos por el hombre moderno. ¡Bienvenidos a la capital mundial de la juerga!

Vale, resulta que perteneces a esa abundante clase de personas a las que no les alcanza el sueldo para un viaje a Las Vegas (bueno, ni a Las Vegas ni a Las Hurdes). Pero ya no tienes que preocuparte, porque los desarrolladores de videojuegos han pensado en ti. En concreto, el equipo de Surreal Software (¿Te acuerdas del genial The Suffering?) ha creado un juego pensado para disfrutar a lo grande de esta ciudad.

El título lo dice todo: *This is Vegas*, y es que ¡esto son las Vegas, amigo! Los casinos, los clubes nocturnos, los hoteles más horteras y/o enormes del planeta, los estudios de películas porno, las fiestas más bestias, las capillas de bodas-express, los moteles más infectos conocidos y la mayor concentración de tiendas de armas e imitadores de Elvis por metro cuadrado de todos los Estados Unidos de América. La idea general del juego es un título con libertad casi total de movimientos, al estilo *GTA* o *Saints Row*, pero sin mafiosos ni bandas del crimen organizado de fondo, sino con el objetivo final de disfrutar al máximo de todo lo que puede ofrecer la ciudad. Aunque los momentos de acción y conducción tradicional también se incluyen en este juego, aquí lo que más llama la atención son las partidas de blackjack, la ruleta y las mil y una formas de diversión nocturna.



Como no podía faltar, la conducción es un elemento fundamental en el juego

¡Es la hora de la fiesta!

Aunque básicamente se sigue tratando, en el fondo, de un simulador criminal (haremos trampas en los casinos y demás actividades fuera de la ley), el juego persigue ganar dinero y hacerse un nombre al estilo de Las Vegas. Hay misiones para todos los gustos: desplumar una mesa de blackjack utilizando alguna 'ayudita', convertirse en el amo de la pista en alguna discoteca, organizar un concurso de 'miss camiseta mojada', ganar una carrera de potentes deportivos en el centro de la ciudad o apalear al jefe de seguridad de algún lujoso casino. Por supuesto, hay cientos de armas disponibles en el juego, y es que muchas misiones requieren de munición de la gorda, aunque lo más ▸▸







En el juego tenemos que ser los amos de la fiesta

▶▶ vistoso que hemos podido ver son las luchas cuerpo a cuerpo. Puedes dedicarte a golpear a todo el que pilles por la calle, pero no se quedarán parados, sino que te responderán con golpes de todo tipo y te perseguirán hasta devolverte la paliza. Y lo mejor es que el resto de viandantes se unirán al agredido para darte tu merecido. El sistema de combate cuerpo a cuerpo, según sus creadores, será el más profundo jamás visto en un juego de acción abierto. No en vano se han dedicado a hacer cientos de capturas de movimiento para animar las tanganas. Por supuesto, va a ser un juego muy adulto, con el "+18" bien grabado en la portada, pero es que en la entrada de Las Vegas debería haber un cartel que rezara: "Ciudad no recomendada para menores de 18 años."

Pero hablemos de las fiestas. Una de las maneras más rápidas de hacerse popular en la ciudad es frecuentar los clubs nocturnos. Aquí se pueden recolectar 'puntos de fiesta' con las actividades más variopintas: impresionar a la concurrencia con los bailes más atrevidos (utilizando combinaciones de botones, como en los juegos de baile), servir copas a lo Tom Cruise en 'Cocktail' o apalear borrachos babeantes que molestan a las chavalas. Hay que ser el amo de la fiesta. ▶▶



1/The Eclipse
Oscuro y misterioso, es uno de los casinos de más alto nivel. Es la copia exacta del casino Madalay Bay, uno de los más lujosos de Las Vegas Strip.

2/The Mayan
Éste seguro que lo habéis visto en alguna postal. Basado en la gran pirámide del Luxor, pero en vez de esfinge tiene un obelisco.

3/The Avalon
Es el primer hotel adquirido por el odioso millonario. Basado en el Excalibur, su decoración recuerda a un castillo medieval.

4/Millennium
¿Te acuerdas del MGM Grand en Ocean's Eleven? Pues ahora ya puedes intentar robarlo tú en *This Is Vegas*, pero aquí se llama Millennium.

5/The Palais
El famosísimo Paris Las Vegas es su inspiración, aunque no sabemos si al final aparecerá junto a su famoso icono: la mini Torre Eiffel en su entrada.

6/G-String
Basado en el casino Bally's, que, por cierto, no es la primera vez que aparece en un juego. Ya inspiró el High Roller casino en *GTA San Andreas*.

7/Olympus Casino
El lujo extremo del popular y extravagante Caesar's Palace ha sido reproducido al detalle en este casino, de paredes de oro.

8/The Devil's Deal
Vagamente basado en el Flamingo, es un casino lleno de rocker's y de matones de todo tipo. Su gran piscina es de lo mejor de la ciudad.

Living Las Vegas...

Mueve el esqueleto

Sólo hay una manera de que la fiesta comience...

Para animar el cotarro en algún garito de moda estás obligado a ser el amo de la zona de baile, y para eso hay que arriesgar. Si no hay riesgo no hay recompensa. Mezcla y enlaza los combos más difíciles con éxito y las chicas caerán a tus pies.

¿Hace un 'cubata'?

Ponte detrás de la barra y sirve los mejores cocktails de la ciudad

Como en una especie de versión moderna del mítico *Root Beer Tapper*, nuestro personaje se pone tras la barra y sirve cervezas, enciende cigarrillos a las chavalas y golpea a los borrachos molestos a ritmo de música dance.

Fuera gentuza

Se reserva el derecho de admisión, y ese es un derecho que hay que mantener a golpes

Como si fueras Patrick Swayze en la mítica 'De profesión duro' (Road House), también tendrás que hacer de gorila de discoteca para mantener el nivel de tu club. Para eso hay que apalear a los borrachos que molestan a las chicas y echar a la calle a cuanto indeseable se haya atrevido a entrar en el local. Y si ves a alguien con zapatillas de deporte, házselas tragar antes de prohibirle la antrada a tu exclusivo antro.



El aspecto de los casinos es tan hortera como en la realidad





Coches deportivos de lujo y hoteles 'high level'. Acostúmbrate a la buena vida.

9/Lushy's
Es una especie de enorme supermercado. Lo más probable es salir de aquí con una camiseta de recuerdo de la ciudad.

10/The Emperor
Se supone que este casino recrea al Imperial Palace, que se encuentra justo enfrente del Olympus. Cualquier parecido con la realidad...

11/Lost Coast
Este hotel está inspirado en el Treasure Island, y tal vez sea uno de los más ridículos recreados en el juego. Sirenas, piratas...

12/Egeaux
Se inspira en el hotel de cinco estrellas más grande del mundo: el Venetian, que cuenta con canales con góndolas en su interior.

13/Big Top
Basado en el 'Circus Circus', un hotel increíble en Las Vegas, que es como vivir en un circo de verdad. Ideal para alojar a familias con niños.

14/The Ratpack
Vagamente inspirado en el Sahara, este hotel de tercera, al norte del Strip, será el punto de partida para conocer a los personajes

15/AXIS
El AXIS está inspirado en el Stratosphere. Su inconfundible torre cuenta con un restaurante giratorio en todo lo alto.

Un día en Las Vegas



Las luchas cuerpo a cuerpo están muy cuidadas y ocupan gran parte del juego

3pm Te despiertas y comienza la lucha entre el hombre y la resaca. La fiesta en el Devil's Deal acabó con tu hígado y probablemente con tu reputación. Le vuelves a jurar al espejo que dejas el alcohol para siempre y decides ir a comprar algo de ropa sin olor a vomitona.

4pm Llegas a la tienda de Hugo Vain. Te das cuenta de que anoche gastaste todo tu dinero (excepto 33 dólares) y te ofreces al dueño como modelo profesional para pagar tus compras. Desafortunadamente, no cuela. Añades su nombre a la lista de personas a desterrar cuando te conviertas en Rey.

4.30pm Haces una visita fugaz al Olympus y apuestas tus únicos 33 dólares al rojo.

4.35pm Sales del Olympus sin un dolar e intentando no llorar como una niña.



5pm Pasas por un callejón y escuchas una pelea. Dos matones le están dando una paliza a un viejo con camisa hawaiana. Como te parece una injusticia, les pateas el culo a los dos matones. Resulta que el anciano en cuestión es un tramposo profesional y, en agradecimiento, te regala unas gafas con infrarrojos para ver cartas marcadas en la mesa de blackjack.

7pm Vuelves al Olympus y, tras un par de horas con las gafas puestas, sales corriendo con 20.000 dólares en el bolsillo y un ejército de gorilas de seguridad detrás tuyo. Te han cazado. ¡Agüita, que vienen los malos!



7.30pm Hugo Vain es para muertos de hambre. Vas a Syndicate Slick.

7.45pm ¡Tienes una pinta increíble!

9pm Llegas al Platinum Pussycat, esperas la enorme cola para entrar al club y te diriges a la barra. Pides una copa y esperas a que llegue tu espectacular cita.



9.14pm Llega tu chica. Te sugiere que el club está muerto y que prefiere irse a su casa. A trabajar.

11pm Te subes a la pista de baile y te pones a dar vueltas y saltos, como si tuvieras un hamster en los gayumbos. La gente se vuelve loca y el garito se convierte en 'El Sitio' donde pasar la noche en Las Vegas. A tu chica se le ilumina la cara. Te adora.

1am Una panda de armarios empotrados, con trajes negros del Latex Buddha, entran en el club. Quieren saber cómo vas a pagar la deuda de 25.000 dólares que dejaste allí la noche anterior. Como eres un hombre, les dices que tienes que ir al baño e intentas huir por la pequeña ventana.

3am Participas en una carrera ilegal para darles esquinazo. Pero son insistentes y, al llegar a la meta, te están esperando.

3.02am El más gordo de los matones te amenaza: o pagas mañana o él mismo te saca el bazo con una cuchara de té.

4am Vuelves al Platinum Pussycat. Tu chica se ha largado. Te das a la bebida.

6am Vomitas sobre tu ropa de 1.000 dólares. A dormir.

"Nuestro objetivo en esta parte del juego es hacer algo creíble, por lo que muchos de nuestros viajes de investigación a Las Vegas se centraron en descubrir lo que se hace exactamente en un club. Tienes que recordar que los clubes de Las Vegas son diferentes a todos los demás. "Son gigantes en diseño y tamaño y llenos de una multitud que se vuelve loca", nos comenta Alan Patmore, de Surreal Software. Y dentro de esa mezcla de música, baile, alcohol y desenfreno nocturno, tenemos que aporrear botones en diferentes misiones y minijuegos para triunfar en la noche de Las Vegas.

¡Hagan juego, señores!

Otra parte fundamental del título es el 'juego'. Es cierto que no se trata del primer videojuego que incluye pequeños juegos de cartas o azar. Tenemos ejemplos que van desde *BioShock* hasta *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*. Pero, al tratarse de un juego basado en Las Vegas, aquí este elemento alcanza otra dimensión. Literalmente, contamos con varias docenas de enormes y lujosos casinos de lujo para perder nuestro dinero en las más variadas actividades ludópatas: máquinas tragaperras, póker, blackjack, la ruleta, etc. Se trata de cientos de minijuegos de lo más interesante, en los que podemos perder todo el tiempo, y el dinero, que queramos. Recuerda que en Las Vegas los casinos se encuentran abiertos las 24 horas del día. Y si se acaba el dinero, pues habrá que intentar conseguir más, sobre todo a base de aceptar misiones: pequeños trabajos, algunos de ellos legales, que nos encargarán diferentes tipos en la ciudad.

Pero, a pesar de lo divertido que puede ser tener todo el tiempo del mundo para perderlo en los casinos, la libertad total en un juego de acción al final aburre. Por eso, el equipo de desarrollo no se ha olvidado de crear un guión para dotar de algo que dé sentido a nuestro personaje y al juego, ni tampoco de construir una estructura a base de misiones. Irá avanzando gracias al éxito o el fracaso en determinadas tareas, misiones y demás pruebas, que introducen diferentes personajes en el juego, con las obligadas secuencias cinemáticas. Ya sabes, estilo GTA. A medida que se avanza en el juego y se van desbloqueando misiones, extras, etc., la reputación de nuestro personaje irá creciendo, junto con su cuenta bancaria. También se desbloqueará nueva ropa, nuevos vehículos y podremos elegir el aspecto de nuestro chico. Todo, en las tiendas más exclusivas de la ciudad. El objetivo final de la historia de ***This is Vegas*** es impedir que un puritano multimillonario se haga con el control absoluto del 'Strip' de Las Vegas y lo convierta en un parque temático familiar, apto para todas las edades. Eso convertiría a la ciudad del pecado en la ciudad del algodón dulce. ¡Hay que impedirlo!

Para quien no conozca las Vegas, hay que decir que está dividida en dos partes: 'The Strip' (o la franja), que es la enorme avenida principal (Las Vegas Blvd.), donde se encuentran los gigantescos casinos, y el resto de la ciudad, que ha crecido en torno a ésta. En el juego se ha representado a la perfección ambas partes y se pueden visitar los hoteles y casinos más famosos (aunque no cuentan con sus nombres reales). Desde luego, pinta bien y parece que puede ofrecer muchas y buenas posibilidades, aunque, de momento, no podemos valorar demasiado tras haber observado, tan sólo, una breve y temprana demo. En cuanto tengamos una beta jugable ya os contaremos.

¿Cómo ganar todo el tiempo?



INFRARROJOS
Tu compinche ha usado una marca infrarroja para señalar una baraja antes de que tu llegues con tus gafas de visión IR a la mesa de blackjack. Una raya significa 2-7; una cruz, 8-10, y un círculo es un valor superior. Así está chupado.

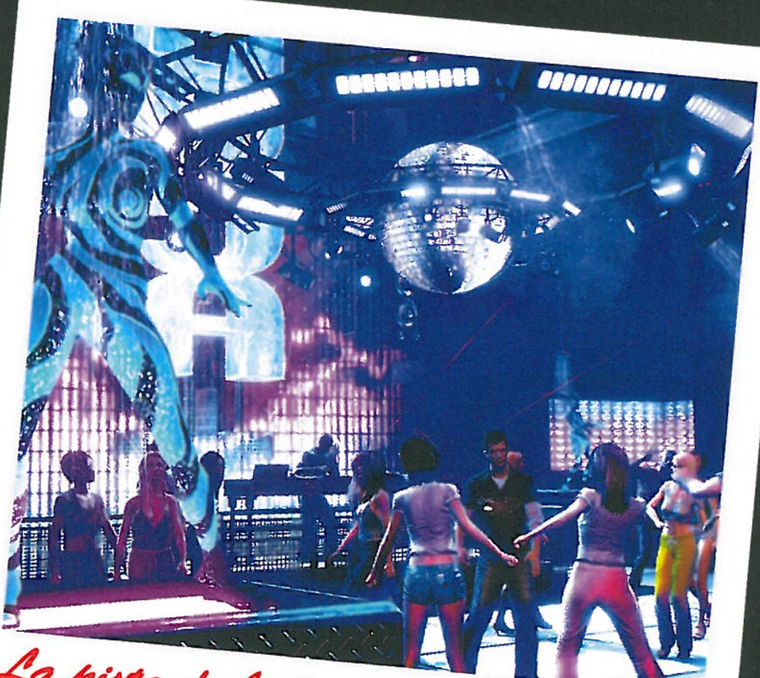


CONTANDO CARTAS
Una de las técnicas más utilizadas es la de contar cartas, y en Las Vegas hay verdaderos expertos. Prueba a hacerlo en el juego y tal vez logres una buena técnica. Pero ten cuidado: si te pilla el crupier te sacarán del casino a golpes.



INTUICIÓN
Otra buena técnica para ganar es intuir las cartas que lleva el contrario por las expresiones de su cara. Parece que en las partidas de póker del juego las caras de los oponentes pueden ayudar.

Puedes jugar en los casinos durante 20 horas seguidas



La pista de baile es tu habitat natural y el mejor lugar de 'caza'





MANDOS Tu Lado Salvaje

¿UN CONTROLADOR DEMASIADO SENCILLO? ¿DEMASIADO CORPORATIVO? ¿DEMASIADO ABURRIDO? AQUÍ TIENES NUESTRA GUÍA PARA PERSONALIZARLO

El aspecto perfecto para tu mando de Xbox 360 existe, lo que ocurre es que seguramente no lo venda Microsoft. Pero, como ocurre cuando sales con un coche del concesionario, luego puedes tunearlo a tu gusto. Ahora puedes poner a tu mando favorito el mismo color que tus ojos, que el sofá del salón o que el pelo de tu perro.

TODO LO QUE NECESITAS

HERRAMIENTAS:
Un destornillador Philips #0
Destornillador Torx 8 (sólo mandos inalámbricos)
Un 'cutter' (cortador)
Un ordenador con Photoshop o similar
Una impresora

MATERIALES:
Cinta adhesiva
Papel de impresora mate (de grosor medio o duro)
Spray de vinilo
Una barra de pegamento (como las del cole)

*En unos grandes almacenes de herramientas tienes que poder encontrar todos estos materiales (tal vez, sea una buena idea preguntar a un empleado).

PASO 1: PLANEA UN DISEÑO

Piensa en un nuevo aspecto para tu controlador. Si lo que quieres es un color plano o una imagen simple sobre el mando, haz un boceto en un papel y pasa directamente al paso 4. Si lo que quieres es una plantilla con una imagen, un icono o un patrón repetido, encuentra tu imagen



PASO 2: MÁS GRANDE

Abre Photoshop en tu PC (o tu editor de imágenes preferido) y abre la imagen que quieras. Ahora crea un documento nuevo con el tamaño de tu papel de impresión (210 x 297 mm) y arrastra a este nuevo documento tu imagen. Ve a Editar > Transformar > Escalar para aumentar el tamaño de la imagen hasta llegar a todos los bordes del papel (manteniendo pulsado Shift respetas el formato original).



PASO 3: CREA LA PLANTILLA

Selecciona Filtro > Artístico > Cuarteado. Si lo necesitas, cambia la escala con los botones (+ -) para encajar la imagen en el cuadro. Ajusta las opciones de cuarteado según cómo de complejo desees el resultado. Para imágenes complejas, te recomendamos que pruebes con 3 niveles, una simplicidad de borde de 4 y una fidelidad del borde de 2. Prueba cambiando las opciones hasta conseguir el resultado perfecto.



PASO 4: IMPRIME Y RECORTA

Imprime la plantilla en un papel mate y de un gran espesor. Si la plantilla no cubre el mando en su totalidad o vas a utilizar más de dos colores, imprime copias extra. Recorta con el cutter todo aquello que quieras rociar con el color 'positivo'. Si quieres añadir sombras en una cara u otros complicados efectos de imagen recorta otras copias de la plantilla. De esta manera, podrás pintar con otro color sobre la capa previa. Pero eso viene luego.



¡LEA ESTO ANTES DE COMENZAR EL TRABAJO!

No hay manera de desmontar y pintar su controlador sin invalidar la garantía del mismo. Cualquier cosa que usted haga para alterar su pad será totalmente bajo su propia responsabilidad. Si tiene alguna duda acerca de sus habilidades de 'hacking', no lo intente. Si las cosas van mal –si pierde una parte, o rompe algo, o simplemente no le gusta el resultado cuando haya terminado– usted no recibirá un nuevo controlador de Microsoft o de la revista. Dicho esto, actúe bajo su propio riesgo. ¡Que no queremos reclamaciones luego!

PASO 5: DESMONTAR EL MANDO

Desmonta el mando, pero sin perder la garantía. Los controladores con cable y los inalámbricos necesitan cada uno un destornillador distinto, pero el proceso es exactamente igual. Desmonta tu mando inalámbrico con el destornillador Torx 8 de seguridad o tu controlador con cable con un destornillador del tipo Philips #0. Quita los seis tornillos de la parte posterior del mando. Después, retira la pegatina con el código de barras con la ayuda del cutter de la parte central del mando. Retira el séptimo y último tornillo que encontrarás justo debajo.



PASO 6: ABRE LA CARCASA

Con el mando todavía boca abajo, retira la parte de atrás de la carcasa y levanta la pieza inferior de plástico gris. Pon un dedo en cada gatillo del mando, empuja suavemente y retira con mucho cuidado la placa de circuitos de la parte inferior. Procura no tocar los circuitos cogiendo esta pieza sólo por los bordes. Ahora, separa la pieza central de plástico con el logo de Microsoft de los botones LB y RB. Ya tienes la carcasa dividida en dos.

PASO 7: RETIRA LOS BOTONES

Gira la parte frontal de la carcasa y retira cuidadosamente los botones y las membranas de goma. El pad digital podría estar enganchado en la parte interna de la carcasa. Utiliza un destornillador tipo Philips #0 para retirar los dos pequeños tornillos. Después, presiona suavemente en las dos pestañas para retirar las dos partes.



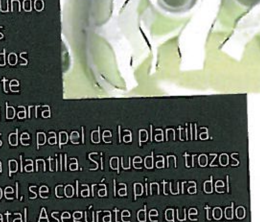
PASO 8: UN POCO DE LIMPIEZA

Limpia a fondo las piezas de plástico. Utiliza jabón suave y agua, y frota con un cepillo de dientes o una toallita húmeda. Asegúrate de raspar cualquier superficie o junta del mando, ya que cualquier resto de suciedad bloqueará el tinte de vinilo. Seca completamente.

PASO 9: LA CAPA BASE

Cubre con cinta adhesiva la parte interior de los botones y el compartimento de la batería. Si quieres mantener el holograma de Microsoft intacto, cúbrelo también. Coge el spray y cubre todas las partes con una capa base. Trabaja en una habitación bien ventilada, coloca todas las piezas a pintar sobre papeles de periódico, para no manchar, y pulveriza la pintura a unos diez centímetros de distancia. En primer lugar, utiliza una capa de color base, que será el fondo de tu plantilla. Si quieres mantener el color blanco del mando de 360 no tendrás que dar una capa base, pero el resultado será menos profesional. Si quieres un fondo blanco, pon una capa base blanca; no dejes el color crudo original. Aplica cinco o seis capas, dejando al menos 10 minutos entre cada aplicación.

PASO 10: PEGA LA PLANTILLA



Si estás utilizando un patrón de dos colores, ahora envuelve el mando con la plantilla recortada (si vas a usar más de dos colores, coloca ahora la plantilla del segundo color y repite los dos siguientes pasos con las plantillas para todos tus colores). Empieza por la parte superior del mando. Utiliza una barra de pegamento sobre los trozos de papel de la plantilla. Aprieta bien para pegar toda la plantilla. Si quedan trozos sin pegar en los bordes del papel, se colará la pintura del spray y el resultado quedará fatal. Asegúrate de que todo queda bien sellado y raspa cualquier resto de pegamento sobrante. Los bordes mal pegados y los restos de pegamento suelto sobre la capa base pueden hacer que el resultado final sea de todo menos profesional.

PASO 11: DALE COLOR



Dale caña con el spray del segundo color. Aplica cinco o seis capas, dejando 10 minutos de secado entre cada una. Después de varias horas más de secado, puedes retirar los trozos de la plantilla y retirar cualquier resto de pegamento. Si tu diseño envuelve diferentes partes del mando, retira las ya utilizadas y aplica nuevas plantillas, procurando que los dibujos de ambas coincidan. Si vas a utilizar más colores, después de dejar secar bien, es el momento de aplicar la nueva plantilla y repetir este paso con el nuevo color. Recuerda: una noche de reposo para cada color hará que todo quede mejor.

PASO 12: DEVUELVE LOS BOTONES



Toma la parte frontal del mando y reúne todos los botones para volver a colocarlos en su sitio (recuerda primero dónde los dejaste). Coloca el pad digital en su sitio y aprieta bien sus dos pequeños tornillos. Coloca los demás botones en su sitio (todos ellos tienen unas pequeñas pestañas para que sólo puedan entrar en su sitio correcto). Coloca la membrana de goma del pad

PASO 13: SEGUIMOS EL MONTAJE



Toma la parte trasera del mando. Coloca ahora la placa de circuitos en su posición original. Devuelve también los motores de vibración a su sitio. Si se trata de un mando con cable, asegúrate de que las marcas en el cable coinciden con las ranuras en la carcasa. Comprueba que la membrana de goma está completamente limpia y que sus puntos de contacto coinciden con cada botón: A, B, X, Y, Start, Back y el botón Guía.

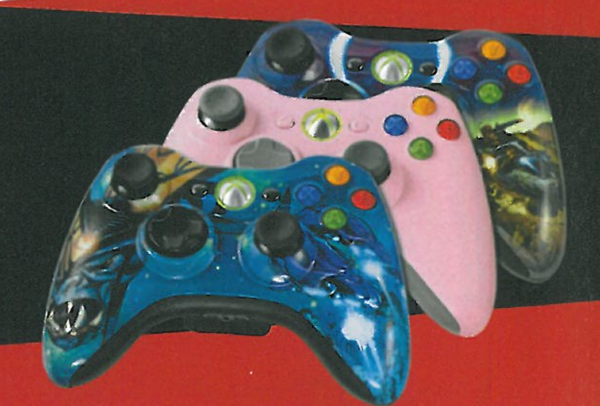
PASO 14: CIERRA LA CARCASA

Inserta la parte gris del plástico en el mando (bueno, era gris antes de que la pintaras, ésa que queda alrededor de la entrada de auriculares) y después la pieza superior con los botones LB y RB. Coloca la tapa frontal de la carcasa, con cuidado para que los botones queden sobre sus puntos de fijado correspondientes de la membrana de plástico. Aprieta los siete tornillos, uno a uno y con la satisfacción de que este es el último paso del tedioso proceso de montaje del controlador. ¡Vamos, que ya queda menos!

PASO 15: PRUEBA EL MANDO

Coloca la batería, las pilas o enchufa el cable de tu mando a tu 360 y chequea todos sus botones (incluidos el botón Guía, Back, Start...) para comprobar que todo funciona a la perfección. Si notas algún fallo, vuelve al paso 13 y asegúrate de que la placa de circuitos, la membrana de plástico y los botones están perfectamente alineados. Es muy importante que te asegures de que todo funciona a la perfección.

¡TE REGALAMOS 3 MANDOS EXCLUSIVOS!



Demuestra que has prestado atención al curso de tuning de controladores y llévate uno de los tres mandos Xbox 360 exclusivos que regalamos: dos mandos edición especial Halo 3 (diseñados por Todd McFarlane) y un mando especial de color rosa. ¡Participa!

Para conseguir uno de los tres mandos exclusivos de Xbox 360 tienes que enviar tu trabajo a la dirección *xbox360@unidadeditorial.es*. Puedes enviar plantillas diseñadas por ti para modificar mandos de Xbox 360 (tal y como explicamos en el tutorial) o, mejor aún: fotos de los mandos que ya te hayas atrevido a 'tunear'. Los tres mejores trabajos se llevan un mando exclusivo. ¡Dale caña!

LA CIUDAD QUE NUNCA DUERME

Liberty City no es una ciudad normal. Cuando todos los disparos en sus calles acaban, empieza una nueva guerra, la que se libra a través de Xbox Live. Y esta vez va en serio...



"Tan inesperadamente bueno que te explota en la cara"

Un día cualquiera estás en tu casa, tan tranquilo, tomándote un refresco, mientras ves aburrido un reality, de esos infumables, que tan de moda están en los tiempos que corren. Todos los juegos de la estantería te han mostrado una pantalla que pone: "The end" y ese invento infernal llamado Xbox Live nunca te ha llamado lo suficiente como para ponerte a echar unos vicios a través de la red de redes. Es entonces cuando, tras comprobar, desesperado, que el siguiente programa en la televisión versa sobre las andanzas de una folclórica del año catapún, te lanzas a probar online tu última adquisición, Grand Theft Auto IV. Craso error. Acabas de terminar con tu vida social. A partir de ahora eres tan sólo uno más en la lista de sospechosos habituales del que, a buen seguro, se convertirá en uno de los



Se las prometían muy felices estos tres desdichados...

hits del año en la red de juego online de Microsoft. A partir de ese fatídico día, cuando pasees por la calle, buscarás el lanzamisiles; si conduces, esperarás que tus tres compinches se monten con sus Uzis preparadas, e incluso irás detrás de tu jefe, cubriendo su paso hacia la máquina de café, no sea que algún enemigo vaya a intentar darle boleto antes de que llegue a su objetivo. Y es que lo que hemos podido jugar al modo multijugador nos ha dejado con la boca completamente abierta, temblando y con ganas de más, casi como si fuéramos unos vulgares yonkis con el 'mono'.

Al final va a resultar que los chicos de Rockstar tenían razones de peso para retrasar seis meses el lanzamiento del título: había que pulir al máximo el modo multijugador. Las malas lenguas decían que todo era una excusa porque la 'otra' versión iba demasiado retrasada y tenían que poner ambos proyectos a la misma altura, pero realmente nunca fue así. Ya lo dice Jerónimo Barrera, jefe de desarrollo de GTA IV: "Es algo realmente ambicioso y eso toma su tiempo", pero además, al estar hablando de una saga tan importante como la que nos ocupa, se mirará con lupa cada pequeño detalle. Hasta el punto de que "nada haría más feliz a la industria que vernos caer, pero no será en esta ocasión", afirma el amigo Jerónimo. Esto se puede ver desde el primer momento, en que ponemos nuestras garras sobre una versión casi definitiva del modo multijugador, que traerá la obra de Rockstar. Decenas de opciones ante nuestras narices. Para empezar, podemos hablar de 15 modos de juego distintos en el juego final, que permitirán en su mayoría hasta 16 jugadores simultáneos. Esto no sería nada del otro mundo para casi cualquier otro título, pero en GTA todo cambio se mira con lupa de 300 aumentos, porque es la primera ocasión en que la saga intentará saltar la banca del juego online.

Además, eso de 'saltar la banca' le viene que ni pintado, ya que en este salto no perderá ni un ápice de la mala leche, vandalismo y violencia que tantas ampollas han conseguido levantar desde hace ya unos cuantos años. A aquello de tirotear transeúntes, robar todo tipo de vehículos y cometer fechorías, que ni el mago Migue en sus buenos tiempos, hay que sumar el morbo de disparar a enemigos humanos, mientras intentamos cumplir con los distintos objetivos que nos ofrecerá Grand Theft Auto IV. En este punto nos encantaría enumerar uno a uno todos y cada uno de ellos, pero no podemos (ni queremos, somos así de chungos). Porque los chicos de Rockstar han decidido que estamos ante un juego que debe sorprender cuando el usuario lo pruebe por primera vez, por lo que sólo os diremos los justos y necesarios para que se os haga el culo gaseosa por tener una copia entre las manos. Ni más ni menos.

Antes de apretar botones como un loco mientras gritas por el auricular: "Tuerce a la izquierda, Manolo, que vienen los polis", no está de más saber que en cada partida todo será configurable prácticamente al 100%. Desde la vestimenta y sexo de nuestro personaje, hasta la fluidez del tráfico y densidad de peatones, sin olvidarnos de la zona de Liberty City, en la que renaceremos, o las armas disponibles, así como la posibilidad de activar o desactivar el apuntado automático. Una verdadera gozada, que multiplica las posibilidades de cada partida hasta límites cercanos a la personalización total. La última elección antes de seleccionar modo, será si la partida es clasificatoria o no. La diferencia entre ambas es que el dinero que ganemos irá a nuestro botín para hacernos subir en el ranking en las clasificatorias. Y, por si no os habíais parado a pensarlo, el que gana no suele ser el mejor asesino, sino el que más dinero tiene al acabarse el tiempo de la ronda. ¿Acaso alguna vez ha importado el número de bajas en GTA?

Aunque, a decir verdad, también sea importante, sobre todo en el todos contra todos (por equipos y en solitario), que enfrenta a los jugadores en una lucha por la supervivencia, con armas desperdigadas por el suelo, como en casi cualquier juego online de toda la vida.



Tierra, mar y aire a tiro de kalashnikov en Grand Theft Auto IV.

LA CIUDAD QUE NUNCA DUERME

"Nada haría más feliz a la industria que vernos caer"
— Jerónimo Barrera



LA CIUDAD QUE NUNCA DUERME

Las diferencias vienen por la propia ciudad, tan vertical como horizontal, y por la presencia de vehículos en todas partes. No hay nada como coger un coche con tres compañeros asomando por las ventanillas, disparando plomo en plan caravana de la muerte. Con momentos míticos incluidos, muy del estilo justa medieval, con dos coches enfrentados yendo el uno contra el otro en plan kamikaze. Resulta divertido, pero no es en absoluto novedoso, todo lo contrario que el resto de modos de juego que nos dejan desvelaros.

Como, por ejemplo, el llamado Mafiya Work, que, aunque no lo parezca, está bien escrito, con y porque así llaman los rusos a la mafia (o al menos eso nos han dicho, porque nosotros de ruso, ni papa). Esto del soviético se debe a que consiste en Mafiya Work tendremos que pulular por la ciudad, solos o por equipos, hasta que suene el móvil y un personaje llamado Petrovic encargue a todo el mundo el mismo encargo. Puede ser escoltar a un Vip, robar un coche, asesinar a alguien... El primero que lo haga se lleva la pasta y los demás se quedan con cara de tontos y un palmo de narices. Espectacular, sobre todo cuando se coge la mecánica de juego y se conoce un poco la ciudad, y si se juega por equipos se le añade un componente táctico que lo convierte en la juerga padre. Damos fe de ello.

Donde no hace falta componente estratégico alguno es en las carreras GTA, una de las más gratas sorpresas que tuvimos la suerte de probar. No os vamos a engañar: no se trata más que de pruebas de velocidad por la ciudad, atravesando los checkpoints de cada uno de los circuitos, pero tienen un algo que le da un plus de intensidad que las carreras a la antigua usanza: la destrucción de los vehículos. En este nuevo GTA los coches, motos y demás artefactos no tienen una



Coche contra transeúnte. Adivinad quién gana solo mirando la cara de psicópata del que asoma por la ventanilla.



Parece que a estos tres los chicos de Iberia les han perdido las maletas otra vez y se han cabreado de verdad...



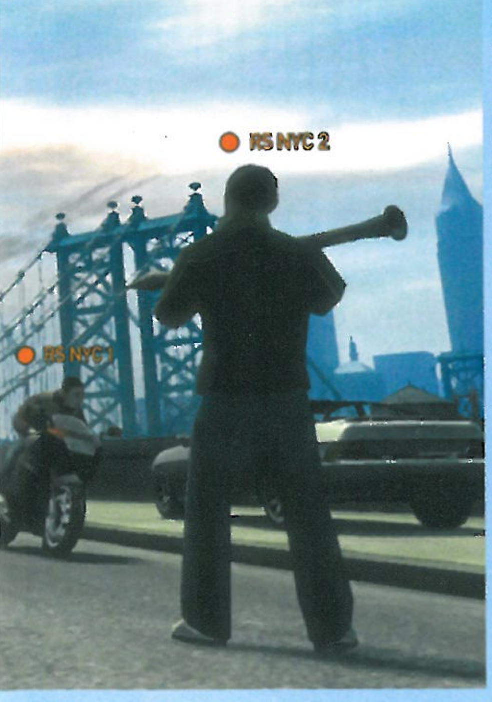
Una retirada a tiempo...Los helicópteros hacen pupita.

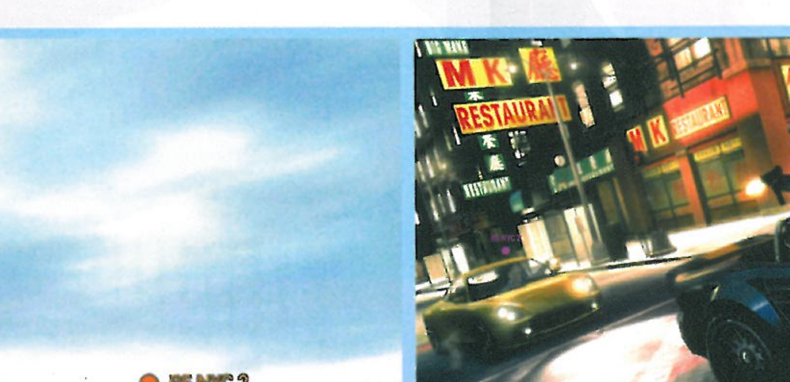
resistencia especialmente elevada, por lo que lo normal en las carreras es tener que bajarnos de nuestro vehículo en llamas para coger otro. Da igual que las opciones hayan dicho que es una partida sólo de motos. Si te bajas de ella y te montas en un deportivo la carrera seguirá como si nada pasara. Esto, además, provoca situaciones hilarantes, como que los tres últimos jugadores acaben en una carrera a cara de perro con ridículos scooters, porque no había otro vehículo por la calle...

En cambio, las risas desaparecen en Cops and Crooks, algo así como el polis y cacos de toda la vida, pero trasladado a las fértiles mentes de los chicos de Rockstar. Aquí se divide a los jugadores en dos equipos: los cacos, que tiene la misión de llevar a su jefe, un VIP, a la salida del nivel. En el otro lado del ring, los policías, que tienen que matar a ese Vip cueste lo que cueste, y para ello cuentan con la ventaja de ver en sus radares la situación de todos y cada uno de los miembros del equipo contrario, pero sin saber cuál es el punto de salida del capo enemigo. Por tanto, la velocidad juega un papel muy importante, casi tanto como la coordinación entre compañeros de equipo para ponerle las cosas difíciles a los polis. Y es que, si os decimos la verdad, en ninguna de las partidas que hemos jugado los malos han conseguido escapar. Hay que currárselo, por tanto.

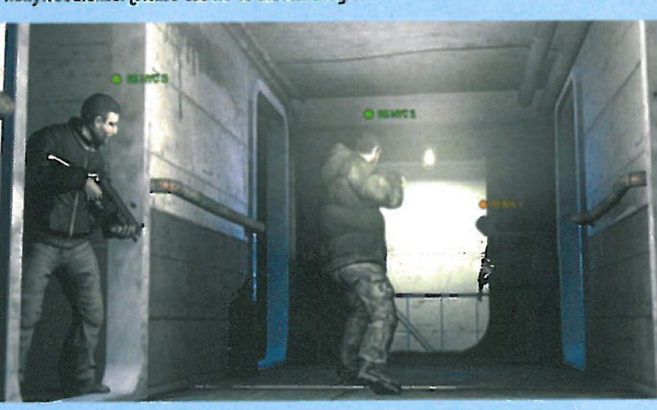
El último modo de juego que nos mostraron es el llamado Hangman Noose, que traducido viene a ser algo así como el nudo del ahorcado, pero donde la segunda palabra vienen a ser las siglas del SWAT de Liberty City. Consiste en varias misiones, para cuatro jugadores, en algo que parece un spin off de la historia principal, con Kenny Petrovic en el aeropuerto, pidiendo a sus cuatro guardaespaldas que le consigan un vehículo blindado para llega a un punto del mapa. El único problema es que la policía está desde el primer momento, con todos sus efectivos, esperando la aparición de dicho personaje. Lo que sigue es una ensalada de tiros con algo de estrategia. En la partida que probamos, mientras dos jugadores robaban una furgoneta blindada, otros dos conseguían hacerse con los mandos de un helicóptero armado hasta las aspas, para cubrir la huida de sus compañeros. Sólo es una opción, pues las posibilidades y variantes sobre el mismo tema son absolutamente abrumadoras. Además, se trata de un modo de juego realmente espectacular por todo lo que pone en pantalla al mismo tiempo sin llegar a resentirse ni un poquito en su rendimiento, y posiblemente fueron los minutos más divertidos que pasamos a los mandos de la vertiente multijugador de GTA IV. Y, como dirían en los concursos de la televisión, "hasta aquí puedo leer". Pudimos ver en los menús el resto de modos de juego incluidos en la versión final y os podemos decir que las ansias de los jugadores más salvajes se verán plenamente satisfechasa A partir de aquí que cada uno piense lo que quiera... Hasta el 29 de abril, cuando ya tendréis esta revista en vuestras manos, y todas las dudas serán disipadas, como el humo cuando sopla el viento. Lo que

Mucho más que un GTA con multijugador





Las persecuciones en coche están a la orden del día. No se puede tener un estilo más hollywoodiense. ¿Acaso ése no es Steven Seagal?



El sistema de control es exactamente el mismo que en el modo para un jugador: sistema de cobertura dinámica incluido.

¿A SOLAS?

Para acceder al modo multijugador hay que jugar un ratillo en la historia principal. Como mínimo, hasta el momento en que conseguimos el teléfono móvil. No son más que unos pocos minutos de juego, lo justo para acostumbrarnos al control, el sistema de apuntado y para dominar un poco los derrapes de los vehículos más potentes. De esta manera, nos ahorramos los aburridos tutoriales o tener que recurrir a las instrucciones del juego para saber los botones que hay que pulsar en cada momento (¿alguien sigue leyéndose esos tochos?). Cuando recibamos el teléfono, podremos acceder en cualquier momento al modo multijugador. Sólo habrá que llamar al número correcto de nuestra agenda y prepararse para la escabechina de sangre y destrucción que se avecina a través de Xbox Live.

Un detalle curioso es que en cualquier momento de una partida online podremos sacar el móvil y llamar a un amigo para tener una charla privada en medio de la partida. Si es que lo que no se les ocurra a los chicos de Rockstar no se le ocurrirá a nadie.

LA CIUDAD QUE NUNCA DUERME

si podemos contaros es la suavidad con que se mueve todo en el modo online, únicamente hubo un momento en las más de cuatro horas de juego en que el motor gráfico se resintió y según dijeron era por un fallo de optimización que no aparecerá en la versión final. También es cierto que el detalle gráfico no alcanza las cotas del modo para un jugador, pero no desmerece en absoluto el resultado obtenido. Lo que sí es de verdad increíble es la estabilidad de la línea que han conseguido los chicos de Rockstar. Parece que esos seis meses de verdad han valido la pena, y que nos vamos a encontrar con una versión multijugador a la altura de lo que Grand Theft Auto merece, con su mismo estilo y carácter. Algo que complementa a la experiencia de juego para un solo jugador, y no un "GTA con multijugador" como muchos dijeron que sería.

De esta manera, uniendo las experiencias para un jugador (que vienen diciendo que puede situarse en unas 100 horas de juego, sin centrarnos en tareas secundarias) y para varios, tendremos como resultado el GTA más largo que jamás haya existido (y quién sabe si el juego más largo de la historia). Ya lo dice el amigo Jerónimo Barrera: "Veo que va a durar años y años a la gente". No sabemos si en realidad va a dar para tanto, pero, como mínimo, conseguirá que los fans de la saga sigan enganchados hasta que salga el próximo Grand Theft Auto. Y con un poco de suerte, quién sabe las sorpresas que nos podrá dar el contenido episódico descargable, algún modo de juego nuevo para renovar el interés sería ya la bomba.

Sea como sea, estamos ante una verdadera bomba de relojería. Nadie esperaba algo tan bueno en esta parte de GTA IV y, cuando llegue a las tiendas, la sorpresa va a ser mayúscula. Porque una vez que pisemos Liberty City tendremos que decir adiós a todo lo que conocemos en nuestras vidas. Ser un capo de la mafia requerirá un verdadero esfuerzo por nuestra parte.

¡GANA UNA XBOX 360 ELITE EXCLUSIVA DE GRAND THEFT AUTO IV!

¡ES MUY FÁCIL!
Sólo tienes que enviar un mail a **xbox360@unidadeditorial.es** con el asunto: Concurso GTA, y entraréis en el sorteo de estos maravillosos regalos.



PON TU COCHE A PUNTO CON XBOX 360

Consigue un espectacular kit de preparación al comprar tu Xbox 360

Sólo tienes que registrarte en www.tabxbox.com/tuning y automáticamente entrarás en el sorteo de un kit completo de preparación compuesto por faldones delantero, trasero y laterales.

* En caso de resultar ganador será imprescindible la presentación del ticket de compra de una Xbox 360 con fecha posterior al 1 de abril de 2008.

¡Además podrás llevarte el asiento Playseat a un precio muy especial!

Llámanos ahora al 670800800 o envíanos un mensaje a **info@playseat.es** y mejora tu experiencia de conducción con Forza 2 Motorsport y Project Gotham Racing 4.

playseats

www.playseat.es/xbox

Promoción válida del 1 de abril al 15 de mayo de 2008. Bases depositadas ante notario.

Jump in.





Para más información, visita www.xbox.com

CONTENIDOS



Si te gustan las motos te gustan la Superbikes.

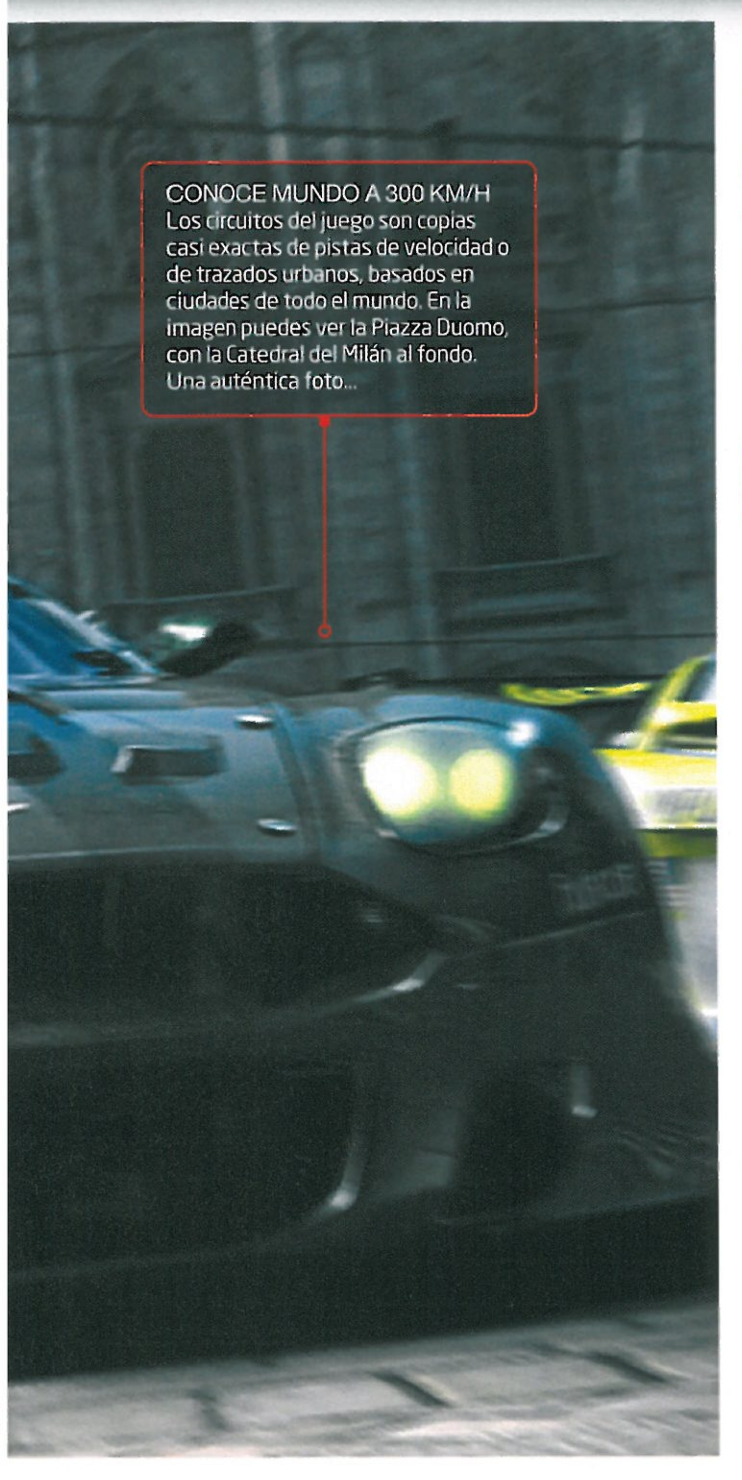
Info

Publica Atari
Desarrolla Codemasters
Jugadores 1-16
Online Multijugador, clasificaciones...

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- No puedo esperar
- Pinta bien
- No está mal
- Necesito mejorar

"Juega con uno de los mejores simuladores... ¿o vas a pagar 40 euros por el 'prólogo' de un juego que sale dentro de un año y medio?... ¡Venga ya!"
OXM Maeso



CONOCE MUNDO A 300 KM/H
Los circuitos del juego son copias casi exactas de pistas de velocidad o de trazados urbanos, basados en ciudades de todo el mundo. En la imagen puedes ver la Piazza Duomo, con la Catedral del Milán al fondo. Una auténtica foto...

Race Driver GRID

¿Eres el mejor piloto del mundo?

Ya os contábamos el mes pasado que una visita relámpago a las entrañas del Racing Studio de Codemasters nos había dejado enamorados de la nueva entrega de Race Driver. Los creadores de TOCA o Colin McRae lo han vuelto a hacer. Tal vez nos encontramos ante el juego de conducción del año. En serio.

Las entregas anteriores de la saga *Race Driver* (también conocida como *TOCA Race Driver* en otras lejanas tierras) dejó satisfechos a un buen número de fans, entre los que nos encontramos. Siempre ha sido una saga realmente potente, un juego de simulación pura que abarcaba decenas de disciplinas del motor. Esta tercera entrega, ***GRID***, llega a la nueva generación de videoconsolas con el mismo espíritu que sus antecesores y con un apartado técnico sublime.

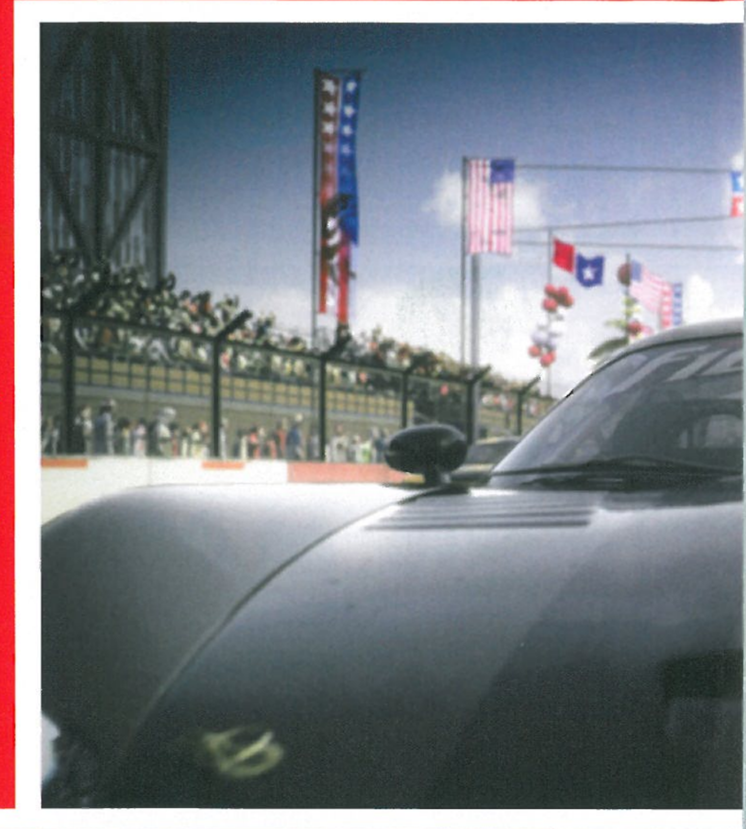
Este GRID que acompaña al título es el equivalente a aquel DIRT que acompañaba al último Colin McRae y, de hecho, muchos elementos de esta producción recuerdan a la última entrega de la popular saga de rallyes. El más llamativo de ellos es la animación de los tiempos de carga, que va recordando los récords, datos y puntuaciones del perfil cargado. Ya sabes: carreras ganadas, derrape más largo, número de podios, etc. Una manera entretenida de amenizar los, afortunadamente escasos, tiempos de carga. GRID significa 'parrilla' y se refiere a la parrilla de salida de las pruebas de motor. Y es que los desarrolladores aseguran que este juego permite vivir de manera casi real todos y cada uno de los aspectos relacionados con las competiciones de velocidad, centrándose, sobre todas las cosas, en la conducción (se acabó en dar prioridad a otras chorradas como el tuning y el coleccionismo absurdo de vehículos). Aquí hay que convertirse en un piloto, en el

El juego pone el énfasis en la conducción. Aquí no hay tuning...

mejor, y disputar cientos de pruebas en tres lugares del mundo muy diferentes entre sí: Europa, USA y Japón.
El juego comienza en un garaje triste y desangelado, que será la sede de nuestro equipo de competición. Al principio, somos sólo unos pringados a quien no conoce nadie, pero estamos decididos a llegar a lo más alto. Para empezar hay que aceptar algunas ofertas de pilotaje en diferentes pruebas para comenzar a conseguir algo de dinero. Participar en estas pruebas y lograr acabar enteros nos hará ganar unas migajas, que luego podremos invertir en comprar y preparar el primero de nuestros coches. A partir de aquí, ya tenemos un equipo con el comenzar a hacernos un nombre.

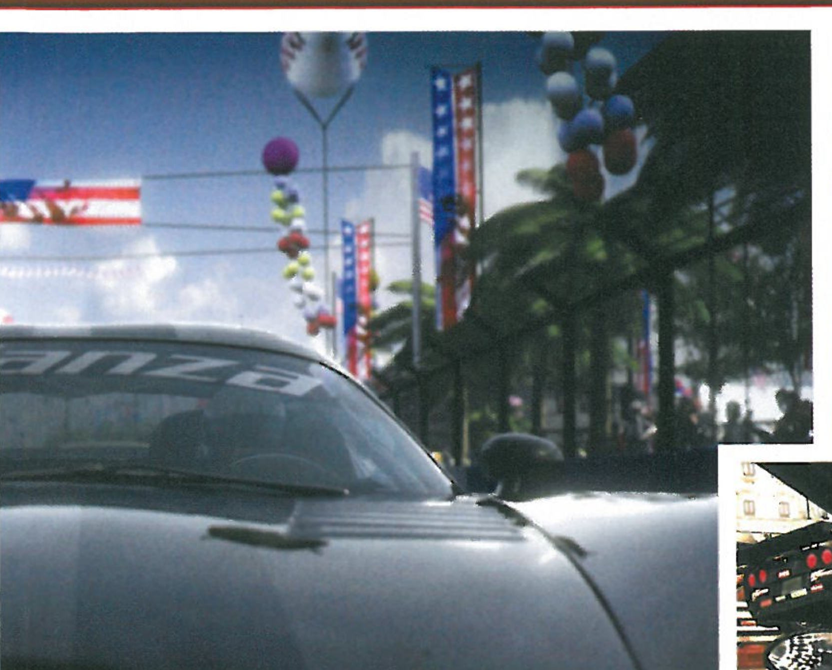
La vuelta al mundo

Una vez al volante de nuestro primer coche, ya podemos comenzar a disputar pruebas importantes en beneficio propio. Como hemos dicho, hay tres zonas para competir, cada una de ellas con sus pruebas más representativas. En Europa abundan los campeonatos de turismos, GT y Open Wheel; en Estados Unidos, los muscle cars, y en Japón, las carreras nocturnas ilegales o los campeonatos de drift. En cada zona podremos ir compitiendo en diferentes eventos y, a medida que ganemos pruebas, se irán desbloquenado otros. El objetivo es conseguir las licencias (desde amateurs a profesional) de cada una de las tres zonas. Un elemento interesante es el de la reputación, que irá creciendo a medida que crezca nuestro palmarés y hay un nivel de reputación para cada una de las zonas. A lo mejor somos los ases en Japón, pero unos desconocidos en USA. Hay que dominar todas las áreas y todas las disciplinas para para llegar a ser el mejor en este juego.
Y a la variedad de pruebas del juego se une también la variedad de trazados. Los hay para todos los gustos, desde copias exactas de famosísimos circuitos de velocidad de todo el planeta (como Nurburbring, Le Mans o el mismísimo Jarama madrileño) a trazados urbanos de lo más atractivo (las calles de San Francisco, Milán, Tokyo o el puerto de Yokohama).
Además de una interfaz similar y unos menús muy parecidos (y los tiempos de carga), GRID y DIRT comparten un elemento diferenciador: el motor gráfico EGO (creado por los expertos de Racing Studios de Codemasters). Este motor permite un realismo extremo en los trazados, las luces, las sombras, las condiciones climatológicas y, sobre todo, en el aspecto y la física de los vehículos. El sistema de daños





Gana reputación y pasta en las pruebas de todo el planeta









LOS OPONENTES TAMBIÉN CHOCAN

Ya no serás el único en morder el polvo... o el asfalto

Los diseñadores del juego han puesto toda su alma en crear una experiencia de conducción totalmente realista, pero como ellos apuntan 'que parezca contada a través de la lente de un director de Hollywood'. Así, las carreras son apasionantes y muy imprevisibles, pero no sólo porque puedas chocar o salirte en una curva, sino porque tus oponentes también se chocan, rompen el motor y provocan accidentes impresionantes. Es genial tener que esquivar coches accidentados o maniobras imposibles de los pilotos que tienes delante o a un lado. Además, tu asistente de carrera, al que escucharás constantemente, te previene de accidentes que ocurren por delante y te informa de los pilotos que hacen trompos o abandonan la prueba.

y deformaciones de los coches es excepcional y hay que decir que hay muchos y muy variados accidentes en medio de las carreras, y no siempre los provocamos nosotros. Es genial ver cómo se chocan tres o cuatro coches ante nosotros y, en milésimas de segundos, tener que maniobrar para no acabar empotrado en sus carrocerías. Son tan impresionantes y realistas los accidentes, que nos hemos pasado horas utilizando la repetición instantánea (accesible en cualquier momento de la carrera). Y hay que apuntar que la repetición se puede utilizar para retomar la carrera unos momentos antes de un choque que nos haya dejado fuera de la prueba. Esto te da siempre una segunda oportunidad. Un juego de conducción con mayúsculas, que nos huele a uno de los mejores simuladores de carreras del año. Y si no, al tiempo.





Info

Publica Electronic Arts
Desarrolla DICE
Players 1
Online 2-24

State of play

Must buy!
Can't wait
Looking good
Shaping up
Needs work

APUNTA Y DISPARA
Como todo buen shooter que se precie, la puntería depende de cada arma. Éstas, a su vez, de la clase de soldado que hayamos elegido. Podemos elegir entre asalto, demoliciones, reconocimiento, especialista y apoyo, cada una no sólo con sus armas características, sino también con gadgets especiales, que formarán parte muy importante de las estrategias que ideemos.

TRABAJA EN EQUIPO
La comunicación es vital en Battlefield Bad Company. Por eso al entrar en una partida nos dividirán en escuadrones de 4 personas, que pueden hablar entre sí para coordinar estrategias. Parece una tontería, pero colaborar mano a mano con tres colegas en medio de la batalla es algo tan divertido que algunos dicen que hasta debería ser considerado pecado...

Battlefield Bad Company

¿Que la guerra es para los héroes? No, la guerra es para los que quieren llenos los bolsillos, cueste lo que cueste

Se acabó luchar por el honor de una nación y el placer de servir a la madre patria incluso a riesgo de perder la vid. A partir de ahora, la gratitud no es la única buena moneda de cambio en tiempos de guerra. O al menos, eso han decidido los chicos de DICE con su nuevo y flamante Battlefield Bad Company, la última entrega del shooter multijugador por excelencia del mundo del PC, que llega a las consolas de nueva generación con un buen lavado de cara.

Lanzamiento
Primavera 2008

En este salto a la nueva generación este estudio sueco ha decidido ampliar su casa, añadiendo una habitación para que los niños jueguen solos. Lo que viene a significar que por primera vez en la historia de la civilización, un Battlefield va a tener un modo historia a la altura de las circunstancias. De esos con risas, llantos, emoción y mucho, muchísimo plomo (casi en plan excesivo, como le suele pasar a John Rambo). En él seremos uno de un grupo de cuatro mercenarios que decide hacer la guerra por su cuenta, del lado de quien le de más propina los domingos. Esto implica un argumento abierto y libertad total para ir eligiendo las misiones que más conviene ir haciendo. Todo ello, aderezado con unas sabrosas gotas de combate en vehículos por tierra, mar y aire para los que se marean cuando viajan no se vayan quejando por las esquinas...

Se trata de una novedad bien recibida, pero no tanto como el nuevo y excepcional motor gráfico que mueve todo lo que pasa en el juego: el Frostbite. Este ingenio de la tecnología permite a los jugadores destruir prácticamente cualquier elemento del escenario, excepto estructturas de edificios. Si alguna vez habías pensado en hacer que tu piso de soltero quedaría mejor como un magnífico loft, esta es tu ocasión de desfogarte. Dispara a las paredes para crear puntos de 'campeo', crea barricadas con los escombros o simplemente destruye la casa en que se esconde ese j*?$ido francotirador. Al final va a ser cierto aquello que decçian algunos (y tan solo unos estudios sociolñogicos) de que los juegos de consola si que valen para relajar...

Lo que seguro que no vale para relajar es su vertiente multijugador, que hemos tenido el privilegio de probar bastante a fondo durante las cultimas semanas. Podemos decir que nos ha dejado completamente satisfechos y con una estupida sonrisa de "como mola esto" en la cara. Tanto nos hemos conseguido meter en la batalla que uno de nuestros mandos ha sufrido las consecuencias de una mala racha... Un sabio consejo, en una lucha a muerte mando VS Pared, teneis que apostar siempre a favor de la pared.

Y es que si por algo siempre ha ▶▶


¡Tú conduce, que yo me ocupo de los malos!


Las granadas son un arma mortal y sonriente.

destacado Battlefield en cualquiera de las plataformas por las que ha pasado es por su extraordinario modo multijugador. Bad Company no es una excepción en este aspecto. La próxima creación de DICE ha sido capaz de engancharnos hasta las trancas en sus partidas de 24 jugadores por equipos, obligándonos a repartir tiempo de vicio entre nuestro enganche con Call Of Duty 4 Y el esperado Battlefield Bad Company. Hemos llegado a una conclusión: Battlefield es mucho más que COD 4, pero distinto. Es decir, las partidas aquí son algo más tácticas; los escenarios, mayores, y —casi lo olvidábamos—, además hay vehículos, que por cierto son la piedra angular de esta parte del juego. Los hay grandes, pequeños, que vuelan, que ruedan..., pero algo tienen todos en común, y es que tienen más peligro que Godzilla en una tienda de porcelana. Son prácticamente la piedra angular del modo multijugador hasta puntos casi insospechados.

Pero no todo es conducir por los cálidos desiertos, más bien todo lo contrario. Sobre todo, en el nuevo modo de juego llamado Gold Rush, en el que los dos equipos se enfrascan en una lucha sin cuartel por unos cofres llenos de oro. Unos tratan de destruirlos, y los otros, de protegerlos hasta las últimas consecuencias. Puede parecer simple, pero cada movimiento requiere una sincronización perfecta. Baila por tu cuenta y acabarás con los bolsillos vacíos y debajo de una lápida. Haz una coreografía con tus compañeros de armas y tienes más posibilidades de alzarte con la victoria de las que tiene España de ganar la Eurocopa.

Todo es cuestión de saber elegir. Si coger un tanque, un helicóptero, un jeep armado o ir a pie. De qué clase de soldado es la que mejor viene al equipo. De qué tipo

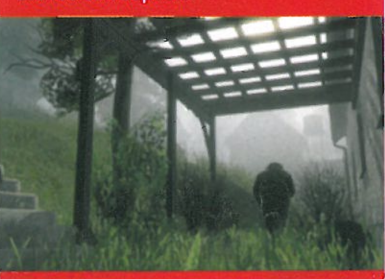




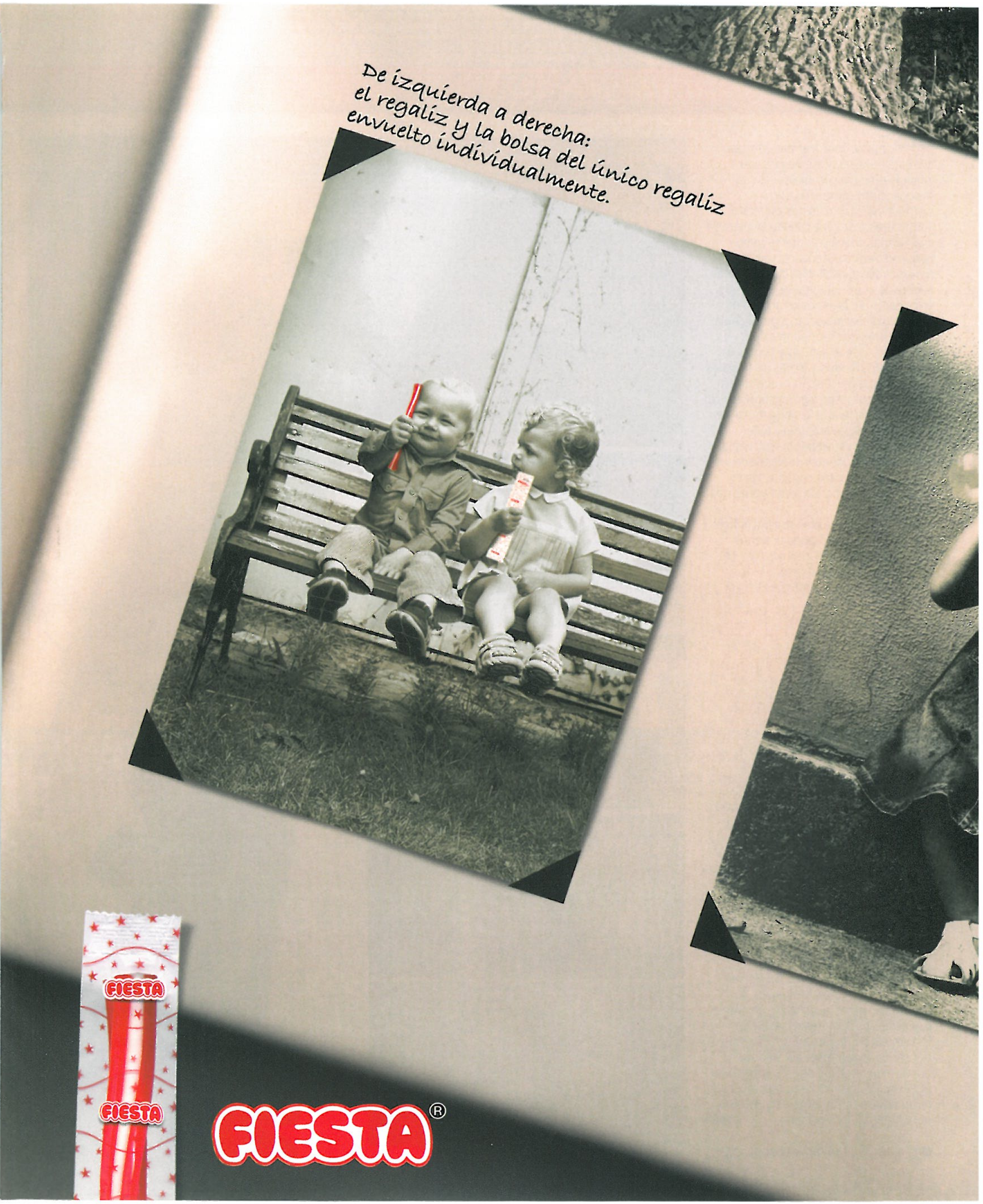


POR TIERRA, MAR Y AIRE

El abanico de vehículos disponibles es tan variado que sorprende. Sólo hay que descubrir la lancha en uno de los mapas para darse cuenta lo lejos que llega. Tampoco está mal el momento en que encontramos hasta 3 tipos distintos de jeep en otro de los mapas. Pero el mejor momento, sin duda alguna, es dominar un poderoso helicóptero de combate. Y sí, decimos dominar, que no pilotar, porque son tan difíciles de controlar que llegar a ser un 'Águila del Cielo' tan difícil como gratificante. Sobre todo, por la frustración que supone estrellarse una y otra vez nada más coger el juguetito de marras... Si cuando los marines americanos hacen cursos para dominar los bichos con aspas...




Verás estas explosiones sólo si comes muchos bollycaos.



De izquierda a derecha:
el regalíz y la bolsa del único regalíz
envuelto individualmente.
FIESTA
FIESTA
FIESTA®

de arma viene bien para el mapa que está en juego... Posibilidades casi infinitas, que se ven multiplicadas casi exponencialmente gracias a la destructibilidad de todos los escenarios. Tantas elecciones que cuando empiezas a jugar lo más normal es notarse como pequeñito en los escenarios, superado por las circunstancias. Mas cuando te das cuenta de que muchas de las armas que empuñan tus rivales no son accesibles desde un primer momento, sino que hay que comprarlas con los puntos de experiencia que se activan al conseguir determinados logros y metas particulares dentro de esta modalidad, lo que hace la experiencia de juego algo mucho más rico y que llega más allá de el típico 'truco' de saberse los mapas al dedillo y tener preparada una estrategia maquiavélica, de las que ni las mentes de Napoleón y Marco Antonio juntas, capaz de hacer lanzar mandos contra la pared a nuestros rivales.

Y eso es lo que hace grande a Battlefield Bad Company: que, cuando te sientes impotente, muriendo una y otra vez, se enciende la bombilla tu cabeza loca, coges el mando medio roto que está al

Battlefield es un mundo de posibilidades infinitas

lado de la pared (porque somos unos cafres y lo hemos intentado estampar) y consigues dar la vuelta a la partida que tan de cara se había puesto en un principio, con una idea simple que al final es efectiva. Y esto, a la hora de la verdad, es lo que más importa para enganchar a los jugadores de todo el mundo.

Es distinto y único, capaz de enamorar a casi cualquier aficionado a los shooters subjetivos. Con múltiples toques de muchos títulos, pero tantas señas de identidad propias que lo convierten en una apuesta segura. Llevábamos ya tiempo con ganas de echarle el guante a cualquier tipo de material jugable de Battlefield Bad Company, y no nos ha decepcionado en absoluto. Sólo nos queda esperar un par de meses más para poder destruir edificios, montar en lancha, hacer equipo con la gente a través de la red o jugar a lo lobo solitario.





Info

Publica Virgin Play
Desarrolla Black Hole
Jugadores 1-4
Online Combates de hasta cuatro jugadores

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- **No puedo esperar**
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

CONTROLA LAS CÁMARAS
Un elemento que le da mucha vida al título es que, a pesar de ser un juego de estrategia en tiempo real, de los que se ven desde arriba, la cámara puede acercarse con el zoom hasta encontrarnos con un juego de acción en tercera persona.

Los combates, una vez que los ejércitos están bien armados y cuentan con efectivos de gran peso, se convierten en batallas campales de gran atractivo para el jugador.

Warhammer: Battle March

Una gran apuesta por la estrategia en tiempo real para consola, con batallas gigantescas y un universo por explorar

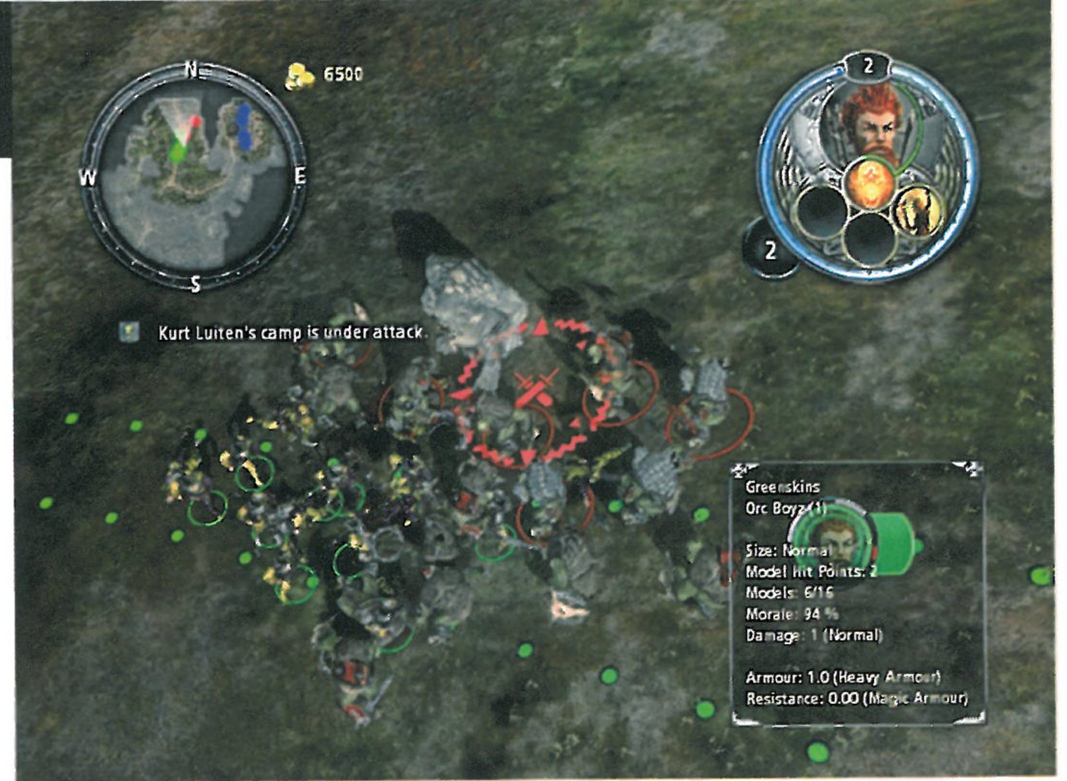
Parece que es el momento de los juegos de estrategia en tiempo real para Xbox 360. Pero, ¿realmente están preparadas las consolas de nueva generación para juegos así? La idea de tener cientos de personajes a nuestro cargo y sólo un pad para dominarlo todo a muchos de nosotros nos agobia.

Warhammer: Battle March intenta quitarnos esta idea de la cabeza, a base de simplificar al máximo los controles, en un esquema que llega a ser bastante básico. Sin embargo, son unos controles únicos, nuevos y que necesitan que estés un buen rato probando, moviendo unidades, dándoles órdenes... Tiene un aprendizaje no poco complejo. Eso sí, una vez lo has aprendido es fácil de usar. El problema es el de siempre: un ratón nos hace reaccionar con mayor velocidad, mover el mapa y seleccionar la unidades sin problemas, mientras que este Warhammer de Xbox 360 requiere que las selecciones una por una (o todas a la vez, haciendo click sobre el stick izquierdo) y vayas deseleccionando aquellas que no necesites usar en ese momento. Es decir, nos obliga a hacer acciones extra para aquello que no queremos hacer... Más tiempo que se pierde en un juego en el que el tiempo lo es todo, ya que todos los combates son en tiempo real.

En la calle
Junio 2008

Superado el sistema de control al que —puedo asegurarlo— terminas acostumbrándote y conociendo todos sus atajos, el título cuenta con una enorme variedad de modos y gran cantidad de contenido para atraer tanto a los fanáticos de Warhammer ▶▶

El indicador superior derecho nos marca el tipo de unidad, héroe, mercenario o estructura y sus habilidades.



MANTENTE INFORMADO
No basta con tener el mejor ejército en este tipo de juegos. Aquí hay mucho de cómo los utilices y domines los tiempos para saber actuar. Tener información sobre el enemigo es básico. Si tienes la opción activada, cada vez que pases por una unidad tuya o del enemigo, podrás tener acceso a una gran cantidad de información sobre el número miembros que están en esa unidad, los que quedan vivos, la moral que tienen en ese momento del combate, etcétera.

(en cualquiera de sus versiones) como a jugadores de juegos de estrategia en tiempo real que quieran probarlo en consola. Para empezar se incluye todo el contenido de Warhammer: Mark of Chaos y la expansión Battle March. Eso significa que habrá disponibles nada menos que seis ejércitos diferentes en manos del jugador: Ejército Imperial, Ejércitos de los Reinos del Caos, Los Skavens, los Altos Elfos, los Elfos Oscuros y el Ejército de los Orcos y los Goblins. En un primer momento, el juego ofrece una modalidad de campaña abierta a tres historias diferentes en función de si elegimos: Campaña Imperial, Campaña del Caos y Campaña de los Orcos, pero el juego da muchas más opciones de selección cuando se juega a través de Xbox Live a sus múltiples modalidades multijugador o simplemente en la modalidad Escaramuza en la que podemos elegir el mapa en el que lucharemos, el ejército con el que lo haremos y lo podremos personalizar en función del tipo de partida que queramos jugar. De hecho podemos llegar a un nivel de personalización muy profundo en el que


Haz click en el stick izquierdo para seleccionar todas tus unidades.


Los estandartes marcan el bando de las unidades.

Puedes elegir entre tres campañas.

Select new campaign

Empire Campaign

Chaos Campaign

Orc Campaign

Select campaign

Back


Pequeñas barras señalan el tiempo restante para realizar ciertas acciones.

Los modos online permiten combates de hasta cuatro jugadores y partidas cooperativas

customizamos hasta las vestimentas o elementos que llevan cada uno de los tipos de unidades encima. El hecho de que el juego tenga un importante apartado online hace que sea muy importante poder crear tu propio ejército y personalizarlo para que éste sea único. Es, sin duda, el apartado a través de Xbox Live el que más recorrido tiene en el juego gracias a que permite combates de hasta cuatro jugadores al mismo tiempo. Además, alguna de las modalidades permite que se realicen combates en cooperativo.

Aunque el título va a requerir una dedicación especial, el tipo de jugador que se ve atraído por juegos de este tipo no suele tener demasiada prisa, no deja pasar ni un solo menú por alto y profundiza al máximo en todas las opciones del juego. Al cabo de minutos en algunos casos —horas en otros— dominará el título.





CUIDA TU EJÉRCITO

Las posibilidades de customización de los ejércitos son enormes, pero todavía es más interesante la posibilidad de crear tu propio ejército a partir de una cantidad de oro que fijamos nosotros mismos —hasta 30.000 monedas— y que nos dejará elegir la raza con la que jugaremos, unidades de ejército, héroes , mercenarios y estructuras que queremos usar en el combate. Después de cada partida, con el oro acumulado podremos ir mejorando en equipamiento, habilidades o unidades.











Info

Publica 2K Games
Desarrolla PAM
Jugadores 1-4
Online Partidos de dobles en Xbox Live

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

METIÓ LA PATA EN EL PRESS TOUR
Se presentaba el título en Miami ante la prensa americana y alguno de los asistentes preguntó a Sharapova si había jugado al juego. Según la gente de IGN, la rusa comentó que lo había jugado hace años en Londres. Era Wii Tennis.

UN MODELADO DE ALTÍSIMO NIVEL
A unas espectaculares animaciones que nos hacen ver los movimientos increíblemente realistas de los jugadores, se une un modelado de los personajes que nos ha dejado con la boca abierta. Es tanto el detalle que se puede alcanzar con el motor gráfico del juego que no se ha perdido la ocasión de meter un editor de personajes para poder crear nuestras propios jugadores.

Top Spin 3

Más vale que aprendas a moverte rápido, porque nunca antes la saga *Top Spin* contó con tanto realismo sobre la pista

Desde el primer momento en el que ves moverse este título te das cuenta de que existe algo especial en él. Hasta el menos puesto podrá percatarse de que la calidad gráfica del título es excepcional. *Top Spin 3* destaca, sobre todo en este aspecto.

No sabría decir si se trata de algo positivo o negativo. Por un lado, se le saca un gran partido a las cualidades de nuestra Xbox 360, en cuanto a explotación de la imagen. Por otra parte, la jugabilidad queda relegada a un segundo plano. Si empiezas a jugar te das cuenta de que para los desarrolladores no ha sido así.

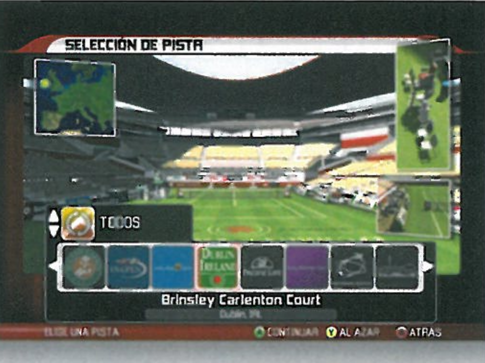
La mecánica de juego de *Top Spin 3* ha cambiado con respecto a la de títulos anteriores. Para empezar, el esquema de controles es diferente, lo que aparece en pantalla es diferente y se ha dado un vuelco al juego hacia el realismo, eliminando algunos de esos aspectos que hacían que *Top Spin* fuese una licencia con cierta agresividad. Atención *Virtua Tennis*: allá va una ración de *Top Spin 3*.

Cuando empiezas tu primera partida te das cuenta de que este *Top Spin* es diferente al resto. El sistema de control ha cambiado completamente. La idea de los desarrolladores era la de ofrecer al jugador la posibilidad de tener el máximo control sobre la raqueta del tenista. Para eso se ha creado un control que saca partido al carácter analógico de los botones de Xbox 360; es decir, el hecho de que si los presionas poco realiza una acción y si los presionas mucho realiza otra. Esa sensibilidad se ha utilizado para crear la ilusión de poder golpear la pelota con mayor o menor potencia. El resultado es que veremos cómo arqueamos la raqueta y hacemos globos insulsos, si presionamos sin precisión, y cómo la pelota va al sitio elegido y con la potencia justa, si damos la presión adecuada al botón. Una vez que dominamos el tema de la presión y sabemos para qué sirve cada uno de los botones nos damos cuenta de que, además, tenemos los gatillos y los botones superiores. Con el gatillo izquierdo conseguimos que los cruces de bolas sean mucho más exagerados. Tanto que al principio no tendremos ningún dominio sobre su uso y poco a poco iremos interpretando cuánto podemos presionar el gatillo para que la bola no se vaya. El gatillo derecho lo que nos da es profundidad y un golpe con ▶▶

En la calle
30 de Mayo 2008

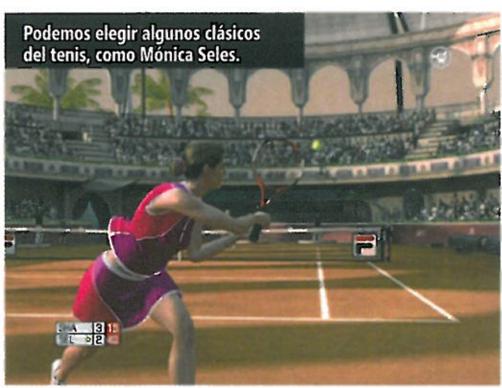


Los partidos a dobles requieren mucha compenetración.



Podemos elegir entre pistas de todo el mundo y diferenciarlas por su suelo.


La publicidad está presente, con carteles, en todo el juego.


Podemos elegir algunos clásicos del tenis, como Mónica Seles.



Presionando el botón derecho (BD) subiremos a la red.


Hay un gran trabajo en las sombras de todos los elementos.

extraordinaria potencia. Eso sí, como nuestro tenista esté mal situado, lejos de la bola, con los pies mirando al sitio equivocado, la pelota se irá... mucho. Tendremos que buscarla entre el público en más de una ocasión. El mismo efecto de buscar la profundidad de la pista se consigue si tenemos al tenista bien situado y dirigimos el stick izquierdo (el que maneja la posición de la raqueta) hacia el fondo de la pista. Por cierto, si quieres subir a la red golpea la bola y presiona el botón derecho. Si lo que quieres es bajar y centrarte en la pista, botón izquierdo. Al final el esquema de controles se aprende, pero es cierto que no resulta ni mucho menos familiar. Más aún, cuando los aficionados a *Top Spin* ya tenían un esquema de controles muy claro en mente. Para facilitar las cosas, los desarrolladores han incluido una escuela en el juego que nos ayuda a coger práctica, pero ni por esas. Aseguramos que le hemos dedicado tiempo y el nivel más difícil es, directamente, imposible. Demasiado realismo.

Y si el realismo se ha instaurado en la mecánica del juego, para que hablar del aspecto gráfico. Para empezar, los rostros, cuerpos, ropas y movimientos de los tenistas más populares están calcados. En este último punto tenemos que detenernos. La movilidad de los jugadores es tremenda y no sólo lo notamos en sus cuerpos, sino que también lo veremos en las sombras que proyectan. La iluminación del juego es genial y sobre todo disfrutaremos de ella en las pistas de tenis al aire libre que se iluminan con luz solar y en las que veremos las sombras de los jugadores y las de las estructuras en las que suelen estar metidas las pistas. Menos impresionantes resultan las repeticiones, un arte del que ya llevamos disfrutando más tiempo y en el que Top Spin 3 no destaca Sólo nos ha faltado probarlo en Xbox Live, pero gracias al realismo que se ha instaurado en el juego seguro que ***Top spin 3*** no decepciona a nadie.


Geniales animaciones y repeticiones.



Podemos conocer el nerviosismo del rival.



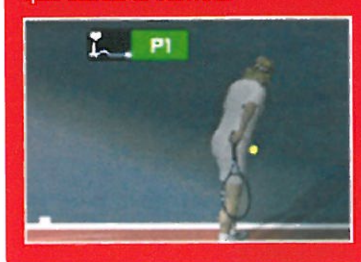
Antes de cada partida se nos informa del contrario.



Los torneos se pueden personalizar.

PUNTOS DE INFARTO

Un momento genial de *Top Spin 3* es cuando llegas casi al final de un partido y estás empatado a sets, a juegos y la bola de partido es para tu rival. Tienes el saque, y un pequeño monitor sobre nuestro jugador nos muestra las pulsaciones y, si la situación es crítica, se vuelve de color rojo. ¡Peligro! Lo bueno del invento es que vemos el del rival.



Una escuela nos facilita el aprendizaje de los movimientos más básicos

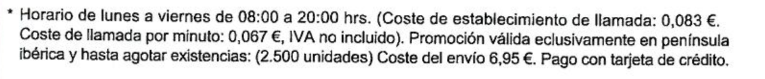
DE NADA SIRVE UN GRAN MOTOR SI NO SABES LLEGAR A LA META.

Consigue en exclusiva con Marca Motor un GPS Belson BNP-62

¡por sólo 99€!

Llama ya al 902 99 81 99* y llévate ya tu GPS a un precio increible.

Pantalla digital táctil TFT 3,5" • Presentación en 2D y 3D, diurna y nocturna USB Interface • 22 Canales GPS • Altavoz integrado • Procesador Atlas III. Guiado por voz • 22 Canales de recepción • Antena interna • Mapas (Iberia) pre-cargados en memoria interna • Soporte de instalación en vehículo Alimentador mechero DC • Funda de transporte • CD con mapas y software.


* Horario de lunes a viernes de 08:00 a 20:00 hrs. (Coste de establecimiento de llamada: 0,083 €. Coste de llamada por minuto: 0,067 €, IVA no incluido). Promoción válida eclusivamente en península ibérica y hasta agotar existencias: (2.500 unidades) Coste del envío 6,95 €. Pago con tarjeta de crédito.







Info

Publica THQ
Desarrolla Milestone
Jugadores 1-8
Online El campeonato se corre en Xbox Live

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

TROY CABALGA DE NUEVO
El bicampeón del mundo de Superbikes, Troy Bayliss, es el gran favorito este año y el gran enemigo a batir por los pilotos españoles. El piloto australiano, que milita en el equipo Ducati Xerox, da miedo.

SBK 08

Si el campeonato de MotoGP te parece para pringaos... móntate en un 'bicho' de 1.000 cc



El videojuego oficial del campeonato del mundo de Superbikes llega por fin a Xbox 360, para gran regocijo de moteros de toda clase. Todas las marcas, pilotos y pruebas oficiales de las motos más bestias del planeta llegan con un cuidadísimo nivel técnico.

España es el país con mayor tradición motera del planeta (eso es así), pero cierto es también que a nosotros nos sacas del Campeonato del Mundo de Motociclismo y no conocemos. Aquí sabemos de Nieto, de Aspar, de Crivillé y de 'Pedrosas y Lorenzos', pero nos nombras las Superbikes y nos suena a ciencia ficción. Pero las cosas están cambiando: ahora nos echan las carreras de Superbikes por la tele y este año tenemos a cinco pilotos españoles en la parrilla de salida.

Carlos Checa y su hermano David, Rubén Xaus, Fonsi Nieto (que repite este año) y Gregorio Lavilla son los pilotos que representan a nuestro país en estas pruebas. Y en los premios que se llevan disputados, tanto Checa, Fonsi y Rubén están consiguiendo excelentes resultados, disputando los primeros puestos con el campeón Troy Bayliss, Max Biaggi y compañía. El mejor momento para aficionarse y hacerse con el videojuego oficial de este año, *SBK 08*.

En la calle
Mayo 2008

Como ya os contábamos el mes pasado, el estudio de desarrollo italiano del que nos llega este juego es responsable del *MotoGP 07* de Capcom, por lo que cuenta con excelentes referencias. El título es un excelente simulador de conducción, que intenta transmitir toda la emoción y velocidad de estas pruebas. Para jugar, hay que comenzar eligiendo equipo y a cualquiera de los pilotos oficiales que este año inundan la parrilla de Superbikes. A partir de aquí, y metidos de forma literal en el box del equipo en cuestión, podemos elegir entre un buen número de modos ▶▶

DALE AL DESTORNILLADOR

El aspecto más novedoso de este título es la posibilidad de ajustar todos los aspectos mecánicos de tu moto para adaptarlos a las condiciones del circuito y a los fenómenos meteorológicos. Puedes hacer los entrenamientos bajo el sol y correr las clasificatorias bajo la lluvia. Se pueden comparar los datos de la telemetría de cada vuelta para ver los resultados de tus ajustes.

de juego, como las carreras rápidas, contrarreloj. Pero la verdadera 'chicha' está en el modo campeonato, donde tendremos que disputar todas las citas del calendario de este año. Y cada fin de semana de carreras hay que pasar por todos los momentos propios de estos eventos: los entrenamientos libres, las dos rondas clasificatorias, la 'Superpole' y, el día de la prueba, disputar las dos carreras oficiales de cada gran premio.


Dale al botón Y para girar la cabeza y ver quién tienes detrás.


La vista subjetiva es la más impresionante del juego.

Ajusta tu moto

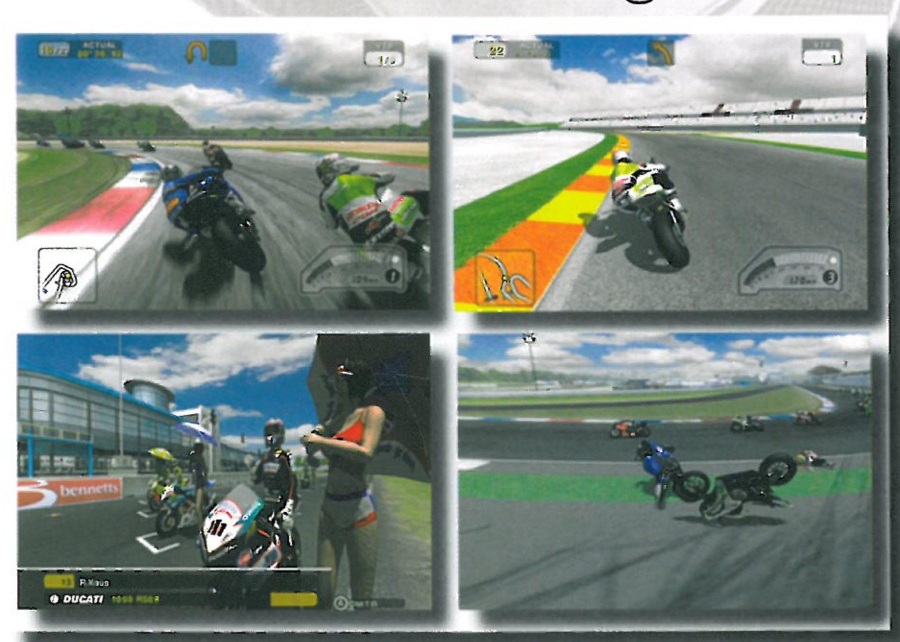
Además de contar con un exquisito nivel gráfico (las motos y los pilotos parecen fotografías), el realismo del juego llega hasta el más mínimo detalle mecánico. La oportunidad de correr decenas de veces un circuito (en todas esas rondas de entrenamiento y clasificación) permite memorizar el trazado y ajustar la moto al circuito y a las condiciones climatológicas (que cambian constantemente). Para ello el juego permite, a los usuarios más avanzados, retocar la mecánica de la moto hasta la mínima expresión (dirección, neumáticos, frenos, motor...). Una herramienta excepcional para estos ajustes es la telemetría, que compara los datos de cada vuelta antes y después de aplicar cambios y que te permiten saber si ganas o pierdes milésimas de segundos en cada curva. El box, donde podemos ver al piloto con sus ingenieros y mecánicos, es todo un mundo donde conseguir consejos, ayudas y mejoras para darlo todo en la pista. Como en la vida real.



Cambia los neumáticos si cambia el tiempo.

Además del campeonato, se pueden jugar a modos más cortos, como el de un 'fin de semana', una carrera rápida, contrarreloj y hasta una serie de retos especiales que el juego propone y que son para picarse y no dejarlo hasta que lo consigues (da una vuelta en un tiempo determinado con un límite de frenadas, etc.) Y también es compatible con Xbox Live y permite organizar carreras con las motos más bestias y tus amigos conectados a la red. Un juego para moteros y sedientos de títulos de conducción.

Ajusta la mecánica de tu moto para adaptarla al circuito y a las condiciones meteorológicas





ESTUVIMOS EN VALENCIA

Los moteros abarrotaron el circuito de Cheste, en Valencia, el pasado fin de semana para ver el gran premio de Superbikes. 60.000 asistentes. Todo un récord para una prueba de este tipo. Y nosotros estuvimos allí para disfrutarlo. Y THQ montó allí un stand donde todos los aficionados pudieron disfrutar de las mieles de este juego.



»Info

Publica Atari
Desarrolla Spark
Jugadores 1-4
Online Sin confirmar

TIENE PINTA...
- Imprescindible
- No puedo esperar
- **Pinta bien**
- No está mal
- Necesita mejorar

LICÁNTROPOS
BALAZOS A LA LUZ DE LA LUNA
Los licántropos pueden regenerarse poco después de haber caído derribados. Disparar a la cabeza es la única manera de acabar con ellos.

Legendary: The Box

Cientos de criaturas mitológicas devoran tu ciudad... ¡Corre!

El mito de la Caja de Pandora ha servido de excusa a los chicos de Spark Unlimited para crear un FPS bastante original. Agarra un arma de fuego y prepárate para enfrentarte a todo tipo de criaturas sacadas de la tradición homérica en las mismísimas calles de Nueva York o Londres. Y todo por un maldita caja.
Desde luego no estamos ante un shooter convencional. Y eso se nota desde la primera escena del juego, en la que nos metemos en la piel del ladrón de arte Charles Deckard, justo el día en el que consigue hacerse con el botín más valioso de toda su delictiva carrera: la auténtica Caja de Pandora. Y claro está, abrimos la caja, y todos los males que se habían quedado agazapados en el fondo cuando Pandora cerró la caja de golpe, se liberan con muy malas intenciones.
A partir de aquí, nos toca lidiar con todo el mal que hemos desencadenado, cuyos primeros síntomas son las masivas invasiones de las principales ciudades del mundo por ejércitos de grifos, minotauros, arpías, licántropos y demás mugre escapada del Hades. Las calles de Nueva York y Londres serán los escenarios catastróficos de nuestra lucha por intentar recuperar la caja y detener el apocalipsis que hemos provocado. Y para ello tenemos a nuestro disposición un buen arsenal de armas de fuego actuales, propias de cualquier shooter. Pero, como ayuda adicional, también podremos desplegar una suerte de poderes sobrenaturales adquiridos en el mismo instante en que se nos ocurrió la brillante idea de abrir la cajita en cuestión.
Los enormes espacios urbanos abiertos son el escenario de batallas con enemigos de un tamaño descomunal, como los gigantescos golems que derriban rascacielos mientras reciben nuestros irrisorios disparos. Pinta bien.



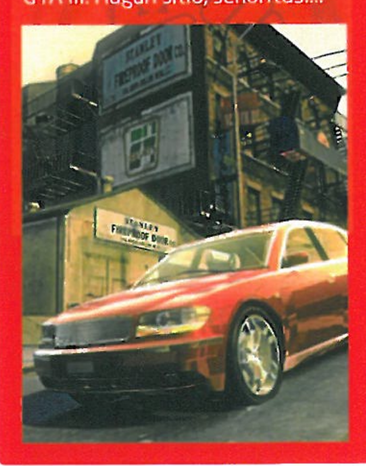
Hemos abierto la Caja de Pandora



Nacho Ortiz,
Jefe de Redacción de
Meristation.com

El sueño americano

Recuerdo pocos juegos con una expectación igual a la que ha tenido, y tiene, Grand Theft Auto IV. Orgullo de Peter Molyneaux. El hype es peligroso, pero es un poderoso arma de doble filo, en la que las compañías productoras de videojuegos han conseguido un +10 en habilidad, y en esto, Ubisoft podría impartir clases magistrales. Pero quizás aquí, las cosas sean diferentes. Seguro que lo serán. Rockstar no es de esas. De las que levantan falsas expectativas y después no cumplen. Para los escépticos, el 29 de abril es la fecha. Después de ese día, recuperarán la fe o la perderán totalmente.
He estado probando GTA IV durante más de un mes –y de hecho, mientras leéis esto estaré escribiendo su review para MeriStation– y estoy firmemente convencido de que va a devolver la ilusión a millones de jugadores –lástima de Saint's Row 2, que lo va a tener muy, muy crudo–, consiguiendo unas ventas millonarias y la excelencia en la prensa especializada. El sueño americano en los videojuegos. Y para ello no hace falta una revolución a la altura de la de GTA III. Hagan sitio, señoritas....





La última guía para tus compras – todos los nuevos títulos de Xbox 360 analizados y puntuados

CONTENIDOS



Detalles

En la calle 18 ABR

Edita: EA
Des: EA Sports
Jugadores: 1-4
Online: 2-4
A tu manera: Crea tu propio jugador

MÁS en **xbox.com**

UEFA Euro 2008

¿Tienes madera para ser capitán de tu selección?

AUTOR: OXM Chema



La ya clásica vuelta de tuerca a la que Electronic Arts nos tiene acostumbrados con sus títulos de fútbol, sobre todo cuando salen dos diferentes en un mismo semestre, este año ha tocado ser positiva y abre una nueva vía para los títulos deportivos: la colaboración competitiva. Lo explicamos.

Además de todos los modos de juego habituales de cualquier título de fútbol, Electronic Arts apostó en FIFA 08 por el modo Conviértete en Profesional, que nos ponía en la piel de un solo jugador del equipo al que controlaríamos durante todo el transcurso del partido. El resultado fue bastante bueno, y el hecho de poder ir escalando de un equipo a otro y mejorando nuestras habilidades nos comprometía mucho con la preparación de nuestro jugador. UEFA EURO 2008 lo que sugiere es que elijamos un jugador de la selección y compitamos por la capitanía con el resto de jugadores. En realidad, la competencia se reduce a otros tres miembros de la selcción, que podremos elegir nosotros si jugamos solos o el resto de nuestros compañeros, si jugamos en modo cooperativo, en una sola consola o a través de Xbox Live.

Un sistema de puntuación que valora todo lo que hagamos en el campo, desde ▶▶

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Fútbol casi de verdad y con revolución.	Un shooter en cooperativo con balón.	Para todos los que gusten del fútbol como un placer.

"Sorprendentemente, este es el juego de fútbol que estábamos esperando"

OXM Chema alucinado con *UEFA Euro 2008*



nuestro posicionamiento a los goles, pasando por los robos de balón, pases completados, regates, etcétera y que es dinámico y podremos estar observando a lo largo del encuentro. Marca quien obtiene una mejor puntuación y merece ser el capitán de la selección en la que hayamos elegido jugar. La competitividad puede llegar al extremo de que intentemos "robar" puntos a nuestros propios compañeros y que, en algún caso, nos merezca la pena que el equipo reciba un gol o deje de marcar un tanto si la competencia es contra el portero o un delantero, por ejemplo. En más de una ocasión te verás en la situación de tener que beneficiar a un compañero que también lucha por la capitanía en favor del equipo. Queda del lado de tu moral el saber qué hacer en ese momento. Nada queda al azar, depende de cómo nos comportemos


Hasta un pobre hombre como Chemo (yo mismo) puede llegar a ser capitán de la selección inglesa.


La jugabilidad del título es uno de los grandes poderes de la nueva apuesta de Electronic Arts.



Al final del partido se da puntuación a los jugadores.

el hecho de que nuestro hombre sea el capitán.
Desde nuestra posición, ya que sólo podemos controlar a un jugador, tendremos la posibilidad de sugerir acciones a los otros jugadores, mientras no llevemos el balón. En defensa podremos pedir presión, si mantenemos pulsado el botón B (disparo), y en ataque, un pase al pie con el botón de pase (A), al hueco con el botón Y o, incluso, que el jugador que lleva el balón dispare a puerta si damos al disparo. Para estar al tanto de todas estas acciones aparecerán una serie de iconos encima de nuestro jugador: un círculo, para el tiro; un círculo con una flecha, para el pase al hueco; una especie de globo terráqueo, para el pase al pie, y un muñecote, para ordenar la presión del compañero. Un modo de juego nuevo y que te obliga a participar, a hacer participar al resto y pelear ya no sólo contra el contrario, sino contra los jugadores de tu propio equipo.

Mejor que FIFA... y que PES

Más allá de la aventura de convertirte en capitán, UEFA EURO 2008 viene a solucionar muchos de los problemas de jugabilidad que se habían observado en FIFA 08. Cabezazos, pases y controles, velocidad del juego, que se ve ahora incrementada, un montón de pequeños detalles que multiplican la calidad del título y lo convierten en un juego mejor. Por ejemplo, el incremento de la

LA BATALLA DE LAS NACIONES

Cuando juegues por primera vez a UEFA EURO 2008, tendrás que elegir el país al que quieres representar. A partir de ahí, todo lo que hagas en el juego, cualquier partido que juegues, será puntuado y esa puntuación —si estás conectado al Live— la recopilarán los señores de EA para hacer una clasificación de las selecciones y terminará por determinarse un ganador de la Batalla de las Naciones cuando acabe la EuroCopa 2008.

EA CONVOCA A RAÚL Y A GUTI

Parece que Electronic Arts quiere buscar bronca con Luis Aragonés. La extensísima plantilla –de 40 jugadores– incluye a jugadores españoles que llevan tiempo sin contar para el seleccionador español o, incluso, que nunca han ido a la selección con él. Raúl y Guti son los casos más evidentes, pero también encontramos a otros posibles convocados, como Borja Oubiña, Bojan, Reyes o Michel Salgado.





No te apresures siempre con el descenso rápido.

EA ha introducido un sistema de celebraciones.

velocidad de juego en un 20%, unido a mejor sistema de control del balón por parte de los jugadores, lo que consigue es que las partidas sean más trepidantes. Además, el control del balón, por parte de nuestros jugadores, hace que se simplifique un poco frente a FIFA 08, en el que cualquier balón era dividido. Ahora existe la posibilidad de que nuestro hombre haga un control de pelota perfecto y salga con ella controlada.

Otro elemento que pedía a gritos un ajuste era el de la precisión en el tiro. El ajuste es algo que para los novatos será imperceptible, pero los 'pros' del fútbol en consola lo notarán desde la primera partida.

Aunque es algo evidente, es una pena que al ser una competición exclusivamente europea y en la que sólo participan selecciones no aparezcan otros equipos. No es que sean pocas selecciones, ya que contamos hasta 52, las clasificadas y las que quedaron en el camino (Inglaterra tiene un gran mercado y no se podía quedar fuera de la fiesta) y el juego permite que sus hinchas rediman los pecados de los profesionales y jueguen partidas que empiecen desde la fase de clasificación hasta la fase final en el torneo de Austria y Suiza.

Personalización de jugadores, con un editor que te permite hacer un jugador mediocre para evolucionarlo, poco a poco, en un modo carrera; partidos que ya son historia en la fase de clasificación, partidos rápidos eligiendo cualquiera de las selecciones disponibles y los estadios de la Eurocopa, partidas online que incluyen modalidades de liga, partidos, carreras online, copas eliminatorias de dieciséis equipos a través de Xbox Live... Estas son algunas de las posibilidades que ofrece este título, que se convierte en el mejor juego de fútbol que ha salido hasta la fecha en Xbox 360 y, posiblemente, en cualquier consola de nueva generación. UEFA Euro 2008 está por encima de FIFA 08 y muy por encima de Pro Evolution Soccer 2008, tanto en nivel gráfico, como animaciones, profundidad de equipos y, sobre todo, jugabilidad.

De esta forma, Electronic Arts consigue que un juego de fútbol nos vuelva a emocionar. Y una cosa más: compra obligada para pasar el verano. Es imprescindible.

XBOX LIVE

Es importante que tengas la consola conectada al Live, tanto por el tema de la Batalla de las Naciones, como porque existen modos como Ligas Online, Partidas rápidas (igualadas, no igualadas o a tu medida) y hasta una Carrera Online, que debes completar en Xbox Live





- Divertido como nunca antes
- Un modo Capitán que revoluciona
- Ajustes respecto a FIFA 08
- Gran variedad de modos online
- Sólo selecciones. Evidentemente

PUNTUACIÓN

El mejor juego de fútbol en Xbox 360.





»Detalles

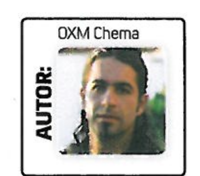
En la calle
A LA VENTA

Edita: SEGA
Des: Petroglpyh
Jugadores: 1-4
Online: 2-4
A tu manera: Batallas para todos los gustos

MÁS en **xbox.com**

Universo en Guerra: Asalto a la Tierra

A este juego le faltan un ratón y un teclado

AUTOR: OXM Chema


Ya hemos comentado alguna vez —incluso en este mismo número— que los juegos de estrategia en tiempo real y las consolas no se han llevado nunca demasiado bien. Se han lazando algunos juegos de estrategia, como Command & Conquer 3, el Señor de los Anillos, Civilization IV y, este mismo mes, hemos tenido en nuestras manos Warhammer. Todos ellos son medianamente divertidos. Sin embargo, se hace raro jugarlos en consola. Toda la vida, aprendiendo truquitos con el ratón y ahora nos lo quitan para meter los controles en un pad. Encima, con Universo en Guerra, el desarrollador Petroglyph Games ha tratado de demostrar que los juegos de estrategia también funcionan en consola. No se puede decir que la misión se haya cumplido en un 100%.

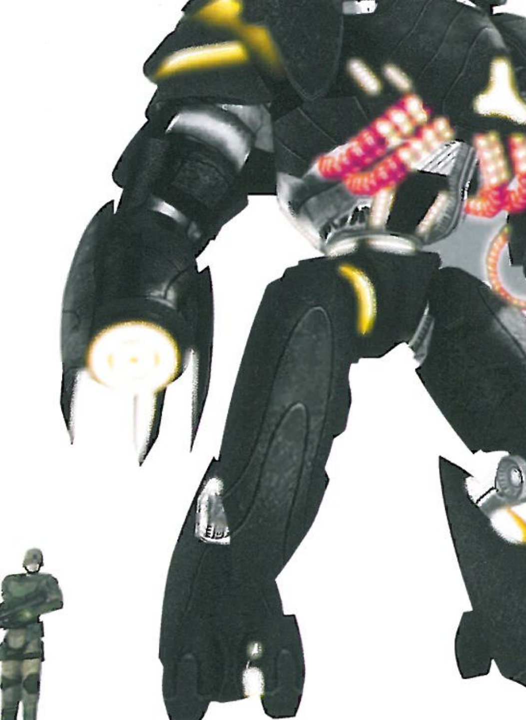
Como juego, es un clásico de estrategia en tiempo real. Estás de un lado de una batalla, te toca desarrollar tus recursos para poder afrontarla con garantías y, mientras, ir pensando en cómo vas a atacar y coger por sorpresa a tu enemigo. Lo que ocurre en esta historia, con excepción del primer nivel, en el que estás a cargo de un grupo de soldados, es que estás al mando de una raza alienígena que ha invadido la Tierra.

Frustración difuminada

El primer problema que te vas a encontrar nada más empezar el juego es la escasa calidad de los personajes. Podríamos haberlo comprendido en niveles ▶▶

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un juego de estrategia en tiempo real.	Command & Conquer 3, Warhammer.	Pacientes y apasionados del género sin PC.



UNA BATALLA LLENA DE ACCIÓN

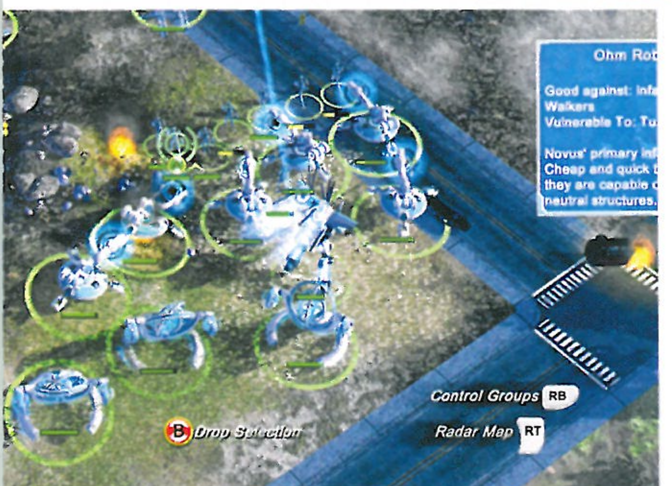
¡MAPA A LA VISTA! El mapa de la partida siempre está disponible en la parte superior de la pantalla y puedes acercarte a un punto fácilmente con el gatillo derecho.

¡FUEGO! Algunos de los enemigos más grandes tienen muchos puntos de ataque y para acabar con ellos tendrás que disparar a sus piernas o directamente a sus tiradores.

ELIGE PODER La mayor parte de las unidades tienen sus propias habilidades, que puedes definir de una lista. Desde la clonación al disparo de precisión.



La calidad gráfica del modelado de unidades habla por sí misma de la pobreza del mismo.





Las batallas son todavía más intensas por los controles.

> "Echamos en falta un mejor control"

HÉROES COMO 'MECHS'

Si juegas en el bando de los Novus es mejor que te fijes en Mirabel y Víctor, una piloto dentro de un pequeño mech. No porque se hayan escapado de Gundam, sino porque tienen grandes habilidades y se comportan como héroes en tu bando. Además, si mueren, tu misión habrá fracasado y te tocará empezar de nuevo.

más avanzados, cuando la ingente cantidad de personajes en pantalla apenas deje movilidad al motor gráfico, pero es que la calidad de los modelos es bastante inferior a lo que estamos acostumbrados. Un paso atrás en los juegos de estrategia de nueva generación. De hecho, el nivel se acerca más a un buen juego de Dreamcast que a un mal juego de Xbox 360... Y seguro que esto le complace a más de uno, pero ¡es una crítica! Y sí, el nivel gráfico es demasiado pobre para lo que estamos acostumbrados.

No se arregla con el esquema de controles que, al contrario, nos frustra un poquito más. El hecho de que el juego se diseñase para PC condiciona muchos de los movimientos y, por ejemplo, la selección de una unidad específica dentro de un grupo resulta inviable. Y claro, eso se refleja también en los combates en los que tenemos varios focos de acción y queremos ir cambiando de uno a otro y el sistema de navegación por el mapa no es que nos lo impida, pero sí que lo dificulta. ¿Odioso, no? Pues no del todo. Tiene algo que te hace seguir y seguir intentándolo. Y al final, hasta le coges el punto. La solidez de la estructura creada por los desarrolladores hacen que Universo en Guerra sea un juego frustrante por el que vale la pena perder muchas horas de aprendizaje, hasta que deja de ser tedioso y se convierte en una experiencia profunda y divertida. Cada una de las facciones tiene sus puntos fuertes y débiles, y cada uno de los tipos de unidades individuales de cada bando cuenta con habilidades especiales que se pueden usar en cualquier instante. Para colmo, los escenarios son preciosos (al contrario que los propios personajes). Es un juego muy gratificante, en cuanto somos capaces de acabar con un gigantesco rival y, además, las partidas online pueden llegar a ser muy disputadas y divertidas. Todas estas cosas buenas son las que consiguen difuminar ese halo de juego con demasiados fallos. Sólo existe un problema añadido: casi todos los amantes de los juegos de estrategia preferirán la versión de PC y eso no lo puede evitar nadie, ni perjudica a los desarrolladores, pero sí al desarrollo del género en nuestra consola que, definitivamente, necesita un teclado y un ratón... Para eso tiene dos puertos USB delanteros, ¿no?

XBOX LIVE

Lo mejor del multi para cuatro jugadores es que, además, permite las partidas entre jugadores de diferentes plataformas (PC y Xbox 360)... Aunque no sea buena idea jugar contra alguien que esté en un PC.



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX VEREDICTO

- ✓ Una sólida acción táctica
- ✓ Multijugador online multiplataforma
- ✓ Estrategia en tiempo real. ¡Por fin!
- ✓ Unos controles de pena
- ✗ Gran pobreza gráfica

PUNTUACIÓN 6,1

Un buen intento, pero da la talla en el control

Detalles

En la calle
YA A LA VENTA

Edita: Virgin Play
Desarrolla: Midway
Jugadores: 1-2
Online: 1-4
A tu manera: Crea a tu jugador

MÁS en xbox.com

NBA Ballers

Me apuesto mi Hummer a unas canastas... ¿Juegas?

AUTOR: OXM Maeso



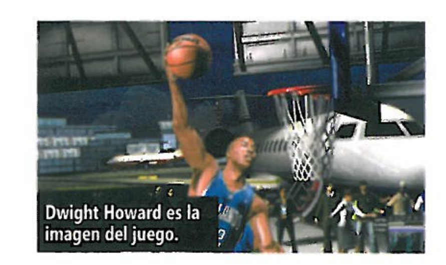
Al igual que en los juegos de fútbol, donde triunfan los simuladores, pero también aparecen títulos arcade de lo más variado, el basket también cuenta con sus sagas de diversión inmediata. La franquicia NBA Ballers de Midway mezcla el glamour de la mejor liga del mundo con el rollito 'pachanga' entre colegas.

Tal vez muchos de vosotros huís de los simuladores de la NBA (Live o 2K), pero os encanta disfrutar de títulos arcade con la canasta como protagonista, al estilo *NBA Street*. Pues para quien no os suene, ***NBA Ballers*** es de este palo. El capítullo que Midway presenta para esta nueva generación de consolas es este Choosen One, un divertidísimo arcade con las más brillantes estrellas de la NBA como protagonistas.

El juego tiene una ambientación extraordinaria, huyendo de las típicas callejuelas de otros títulos similares, para organizar los partidillos en los lugares más exclusivos del planeta. Se trata de algo parecido a una competición "extra oficial" que se traen entre manos los mejores jugadores de la NBA. Así, los Howard, Nowitzki, Bryant, Odom, James, O'Neall y compañía quedan en pistas privadas sobre rascacielos, en hoteles de lujo en Oriente Medio o en medio de un aeropuerto internacional para batirse en duelo.

El juego permite partidas 1-1, 2-2 y 3-3, además de enfrentarse a retos de todo tipo en el modo carrera. Además de poder elegir entre las decenas de leyendas de la NBA (actuales o clásicas) podemos crear a nuestro propio jugador con un trabajadísimo editor. Hay que tirar de las orejas al equipo de Midway por colocar a Pau Gasol (el único de los nuestros presentes en el juego) con la camiseta desfasada de los Grizzleis de Memphis. ¡Que ya está en Los Lakers!

Lo mejor del juego, una mezcla entre título deportivo y juego de lucha, ya que las combinaciones de botones y una barra de energía a rellenar serán nuestras máximas preocupaciones. Cada jugador cuenta con sus propios súper-combos y movimientos especiales y es realmente espectacular ver las piruetas con el balón. Es como un partido eterno de los Harlem Globe Trotter. ¡Y puedes jugar en Live!



Dwight Howard es la imagen del juego.



Pau Gasol ¿sigue con los Grizzlies?

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Las estrellas de la NBA se ponen a hacer malabares.

Se parece a...
NBA Street, pero con mucha más clase.

¿Para quién?
Aficionados a la NBA y a los deprotes arcade.



Football Manager 2008

¿Podrás conseguir que el Atleti consiga clasificarse para la Champions?

AUTOR: OXM Kaos2k



Como el resto de juegos de la serie, Football Manager 2008 es tan gigantesco que deberás mutilar tu trasero después de días sentado en él si no tomas las precauciones necesarias. Un buen cojín podría ser una buena opción, así como un frasco de loción antiséptica para tus partes.

Si no estás familiarizado con la serie, entonces quizás no sabrías que cuando este juego era exclusivo de PC tenía un éxito muy grande en la comunidad de jugadores. Es un manager de simulación futbolística que es tan preciso en su seguimiento y predicción de jugadores que muchos entrenadores de liga y ojeadores han sabido cuál se convertiría en el próximo Dani Alves (o incluso Karembeu).

Con su pedigrí ya explicado, no es una sorpresa encontrar que no hay un gran salto hacia delante con la versión de este año. No hay nuevas características que brillen por su calidad o que destaquen mucho para comparar con el Motor-2D de los partidos de la serie, el cual te permitía ver los frutos de tus tácticas y pensamientos como manager. Esta interfaz, en la que podremos ver a 22 manchas pululando dentro de un rectángulo verde, no ha evolucionado demasiado respecto a entregas anteriores. FM2008 es un refrito con algunos retoques, pero con todas las plantillas de equipos actualizadas, al igual que las estadísticas y nuevos fragmentos de código optimizado para que la navegación por los menús y submenús del juego sea más sencilla.

Aquellos que seáis nuevos en esto de las estadísticas futboleras encontraréis que la cantidad de menús y la variedad de opciones disponibles puede llegar a ser desconcertante. Sin embargo, tendremos una especie de Pop-Up al más puro estilo Windows cada vez que naveguemos a una nueva pantalla. Una vez que el juego deje de parecernos algo similar a una estación de control de misión de la NASA.

Detalles

En la calle **A LA VENTA**

Edita: SEGA
Des: Sports Interactive
Jugadores: 1
A tu manera: Crea tu propio equipo

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?

HABLAR ES FÁCIL

Algunos de los comentarios sobre el rendimiento de tu equipo generados por la IA están fuera de contexto con lo sucedido en el campo.

EN UN PISPÁS

¿Qué es? El más completo manager simulador.

Se parece a... Manejar de verdad a un equipo de fútbol.

¿Para quién? Los que siempre creéis que podéis hacerlo mejor.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Muchas mejoras
- ✓ Cambios de tácticas más activos
- ✓ Los transfers, más realistas
- ✓ Curva de aprendizaje alta para novatos
- ✗ Siempre se echa de menos el arcade

PUNTUACIÓN 7,1
Se podía haber mejorado mucho



En la calle 20 MAR

Edita: Vivendi
Des: Stormfront Studios
Jugadores: 1-2
Online: No
A tu manera: Nada

MÁS en xbox.com

The Spiderwick Chronicles

¿Es un Spiderman mejorado? Ah, no. Que no tiene nada que ver...

¿Sabías que?
LIBROS Y PELIS
El juego está basado en la primera película que, a su vez, se basa en una serie de libros juveniles. Los libros cuentan con cinco entregas pero, no sufras, ya han agotado el guión de los cinco libros.

AUTOR: OXM Clapillo



A veces exageramos, pero en este caso es posible que no hayan pasado ni cinco minutos desde que salió la película de cine y teníamos su respectiva adaptación al videojuego en las estanterías de las tiendas. Es otra licencia, extraída de un juego basado en una película, basada en un libro.

Es la típica aventura con el jugador tomando el papel de un trío de hermanos que encuentran el estudio secreto de su tío abuelo y descubren un mundo de fantásticas criaturas: ogros, goblins y duendecillos. Dejad los narcóticos, chicos. Le siguen las típicas travesuras: tomas el control de los tres chicos (cada uno, con sus propias habilidades) y realizas distintas tareas para avanzar en el juego. Siendo justos, está bien presentado: el juego se ve relativamente decente, la gran banda sonora está muy bien en las escenas de corte sacadas de la película, las cuales están prácticamente en HD. El problema es la jugabilidad. Simplemente, la mayor parte del tiempo es aburrido.

Al comienzo del juego tienes que buscar unos objetos. Es bastante frustrante que, aunque todas las cosas que necesitas estén repartidas por el escenario, no podrás cogerlas hasta que el juego te lo permita. ¿Dónde está, entonces, la supuesta libertad? Más tarde tienes que cazar duendes: en este caso tendrás que atraparlos con tu red y jugar a un mini juego en el que hay que pintarlos en tu libro en un tiempo limitado. Es divertido al principio, pero rápidamente se hace aburrido. Desafortunadamente es otra adaptación más del montón.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Es el videojuego basado en la peli del mismo nombre

Se parece a...
Harry Potter, Las Crónicas de Narnia, etcétera.

¿Para quién?
Para cualquiera que aún no se afeite.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Escenas de la película
- ✓ Está doblado al castellano
- ✗ Jugabilidad algo aburrida
- ✗ Corto, no llega a cinco horas
- ✗ Técnicamente pobre

PUNTUACIÓN
Otra película infantil, otro videojuego



Detalles



Publica Microsoft
Desarrolla Slapdash Games
Jugadores 1-2
Xbox Live Sí
Precio 800MP (8,44€)

TiQal

Otro juego de puzzle con bloques para ir apilando unos sobre otros

El Tetris ha hecho mucho daño a nuestras mentes y ahora no concebimos un solo juego de puzzles que no surja de una lluvia de bloques de colores, que caen del techo y que hay que combinar para que vayan desapareciendo. *TiQal* es otro más de tantos.

Con una estética de temática precolombina, que tampoco es nada original porque también la hemos experimentado en otros juegos como Zuma y Jewel Quest, esta nueva propuesta ofrece 120 niveles, con una jugabilidad mezcla entre Tetris y Lumines. Combina bloques del mismo color para anularlos, realiza combos y consigue 'power-ups' para que la resolución de los niveles sea más sencilla.

El juego permite partidas multijugador online y cuenta con gráficos HD. Para un rato, no está mal.



Tienes que formar un cuadrado de cuatro bloques.


Acumula combos y serás premiado con poderes extra.


Esto ya lo había visto yo en otro juego... ¿No?

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX **VEREDICTO**

PUNTUACIÓN Pasable, pero hay mejores alternativas **6**

Detalles



Publica Sierra
Desarrolla Atomic Elbow
Jugadores 1-2
Xbox Live Sí
Precio 800MP (8,44€)

Switchball

Una bolita y cientos de plataformas y puzzles 3D

Oye! Este juego es viejo, ¿no? Sí, es viejo. Espera un minuto. Pero tiene pinta de nuevo. Sí, también es nuevo. Eso es porque *Switchball* ha sido relanzado en Xbox Live con unos nuevos gráficos como principal atractivo. El mismo juego, pero con una nueva capa de pintura o algo así...

En realidad, es algo más que una capa de pintura. Los cambios más notables se centran en corregir la gran cantidad de fallos que ofrecía la versión original: unos insoportables tirones gráficos en pantalla.

Y corrigiendo esos horribles fallos gráficos, Switchball es el tranquilo y divertido juego que era: un cerro de puzzles 3D, que flotan en el aire, esperando recibir a tu brillante bolita para dejarla deslizarse por sus superficies. Como ya habrás adivinado, hay que intentar conducir la bolita (de jabón, de hierro, de aire y demás formas) por diferentes escenarios, para superar los cinco mundos y treinta niveles diferentes con los que cuenta. Se puede jugar a dobles y en el Live.



Una bola enorme para hacerla rodar sin parar. ¿No me digas que no mola?

Las plataformas son de lo más variado y divertido.


También hay superficies blanditas, para deslizarse.

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX **VEREDICTO**

PUNTUACIÓN Divertida y mejorada nueva versión **7**

TODO 360

PERSONALIZA Y EXPANDE TUS JUEGOS XBOX 360 CON NUEVO CONTENIDO E IDEAS

FIFA 08

Los desafíos más duros, los trucos más buscados... ¿A qué esperas para ponerte las botas?



1

¿QUÉ? Consigue el golpe franco perfecto
¿QUIÉN? Henry, Ronaldinho, Beckham, Riquelme, Pirlo
¿CÓMO? Apunta justo entre las cabezas del hombre más próximo al poste de la barrera y su compañero. Pulsa arriba en el stick izquierdo para añadir efecto a la pelota, pulsa para situar la potencia de disparo entre un tercio y la mitad, en función de lo lejos que estés. ¡GOL!

2

¿QUÉ? Modo desafío, Región 7. Mejor tarde que nunca
¿QUIÉN? Tus tres súper sustitutos (Suecia es ideal).
¿CÓMO? Necesitas ganar por tres goles de ventaja y al menos tienes que marcar uno después del minuto 85. La clave es mantener la pelota fuera del juego lo máximo posible para asegurar esa prórroga extra de cinco minutos. Saca a tus tres suplentes para jugar con tres delanteros y bingo. Fácil.

3

¿QUÉ? El disparo arco iris
¿QUIÉN? Jugadores habilidosos. Cristiano Ronaldo y Messi son ideales.
¿CÓMO? Mientras entras en el modo dribling, sujeta el stick izquierdo y balancea el derecho a la izquierda y dos veces a la derecha, o adelante y dos veces atrás. Eso llevará la bola a tus talones, la levantarás por encima de tu cabeza y se colocará a dos o tres metros por delante, con tu rival perplejo ante tanta habilidad. Esprinta para alcanzar la bola y romper la red. Ojo, sólo un puñado de jugadores son capaces de hacer este regate.

4

¿QUÉ? Modo desafío, Región 8. Fútbol Total
¿QUIÉN? Buenos pasadores. Emre, Kewell.
¿CÓMO? Necesitas ganar con una precisión de pase por encima del 90% y debes completar 20 pases con un jugador nominado al azar (abandona el reto si el elegido es nulo en pases). Mueve al jugador a la defensa y comienza a circular la pelota atrás para disparar tu contador. Tiki-taka sin pasar del centro del campo, amigo.





MASS EFFECT
Una nueva misión para el universo Mass Effect



GTA IV
Aprende cómo sobrevivir en Liberty City



COD 4
Cuatron uevos mapas parau na guerra total



GRAW 2, PGR 4...
Analizamos los packs de expansión más calientes



¿QUÉ? Para penaltis
¿QUIÉN? Reina, Casillas, Given, Buffon
¿CÓMO? El truco está en usar el stick derecho para mover a nuestro portero a lo largo de la línea de gol. Mantén un ojo en el indicador de potencia de disparo. Tan pronto como empiece a subir, tienes un instante para colocarte en posición. La imposibilidad del delantero para cambiar la dirección significa que podrás salvar al menos un tercio de los penaltis.



¿QUÉ? Modo desafío, Región 10. Más difícil todavía
¿QUIÉN? Un equipo exquisito: Arsenal, Milan...
¿CÓMO? Como diría Laporta, "Al loro": Necesitas conseguir un 100% de efectividad en disparos, ganar y tener un 90% o más en posesión y pase. Después de marcar (con tu primer disparo, no lo olvides), sustituye al goleador –así amarras el 100%, y juega la bola en defensa–. Saca a un defensa con buen toque de balón para hacer las cosas más fáciles.



¿QUÉ? Modo desafío. Región 9. ¿Te rindes ya?
¿QUIÉN? Ronaldo, Deco, Terry...
¿CÓMO? Necesitas anotar un hat trick con un defensa y otro con un centrocampista. Cuando tu delantero esté en posición de marcar, pausa el juego y cámbiale de posición por el medio o el defensa elegidos. Vuelve a la acción y liquida al meta rival. Ayuda que tu defensa o centrocampista tenga buena puntuación de disparo.



¿QUÉ? Bate al Barcelona
¿QUIÉN? Bayern o Liverpool (aquí el Betis no funciona)
¿CÓMO? Casi todo el mundo escoge el Barcelona por sus extraordinarias habilidades, así que elige un buen equipo defensivo con delanteros altos. Colócate con una formación de 5-4-1. Tus centrales absorberán el empuje azulgrana, así que emplea a tus laterales para lanzar contragolpes y busca a Crouch o Luca Toni. O marcan ellos o habilitan a Gerrard y Ribery.

Mass Effect: El cielo está cayendo

El espacio. La última frontera. Huys... me equivoqué de serie.

BioWare lanza una nueva mini-aventura. ¿Será Mass-ivamente buena?

Mass Effect ha sido la gran sorpresa de las Navidades pasadas. Sabíamos que iba a ser bueno, pero no que iba a estar tan cerca de ser una obra maestra en el género del rol.

Su mezcla de acción, elementos clásicos, gráficos de última generación y una de las historias más trabajadas que hemos visto en mucho tiempo conquistaron el corazón de millones de jugadores, que no duraron un instante en pasar decenas de horas hasta acabar la aventura de cabo a rabo. Estos jugones están de enhorabuena, Bioware ha tenido a bien sacar el primer pack de expansión para Mass Effect, titulado 'El cielo está cayendo'.

Una nueva amenaza alienígena con un nombre de broma: batarianos.

Por 400 puntos podremos hacernos con una nueva misión extra, en la que aparece una raza inédita: los batarianos. Un par de horas más (como mucho, y tirando por lo alto) de este juego, que tanto nos ha gustado, y 50 puntos para nuestro perfil de jugador. La misión en sí misma es una de las mejores, si no la mejor, que se puede jugar en Mass Effect y, además, como simple expansión, sigue a rajatabla los aciertos y defectos del juego original. Sigue estando el nivel gráfico que nos enamoró con las expresiones faciales, las decisiones a vida o muerte, los tiroteos frenéticos... Están presentes incluso los pequeños defectos técnicos que lo alejaron de la perfección. Por tanto, si te gustó la propuesta del juego completo, unos 6 euros por una hora y pico más de juego es un precio lo suficientemente ajustado como para tenerlo en cuenta, sobre todo porque seguro que satisfará a los fans de esta magnífica saga. Por sacarle algún fallo, está el hecho de que la nueva misión no esté señalizada de ninguna manera, que está en el cúmulo Exodus (para que no os perdáis), teniendo que descubrir el jugador a qué lugar debe ir para defenestrar la amenaza batariana.




No es *BioShock*, pero *Undertow* mola.


¿Alguien más está pensando en *Abyss?*

Undertow: Path of the Elect

Toma el control de 'demonios' submarinos

Es cierto que este título no cuenta con la profundidad de *BioShock,* pero meterse de lleno en este shooter subacuático es una experiencia breve, pero intensa, que ofrece una mezcla entre los disparadores arcade de la vieja escuela y la mentalidad de los modernos FPS.

Path of the Elect es una nueva expansión, en la que puedes jugar con los misteriosos aliens llamados "demons", que aparecen al final del juego. Para acceder a ellos tienes que acabar el final del Act 3 de *Undertow.*

La campaña para un jugador (supone como un tercio del juego original) es muy divertida, permitiendo manejar a las nuevas especies alienígenas, equipadas con un buen número de nuevas unidades y poderosas armas láser.

Además, hay cuatro nuevos mapas multijugador y cuatro nuevas razas alienígenas para divertirse.





Guitar Hero III: Dropkick Murphys Track Pack

Tres temas gratis para el día de San Patricio

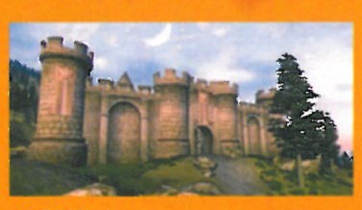
Para celebrar el día de San Patricio el pasado mes, Activision lanzó un paquete de canciones especiales para *Guitar Hero III* de la banda de Boston 'Dropkick Murphys'. Y lo mejor es que lo hizo gratis. Si no te suenan, imagina una banda de punk/hardcore con violines y gaitas celtas.

El pack incluye tres temas sacados del sexto álbum de la banda —***Famous For Nothing, Johnny I Hardly Knew Ya,*** y ***(F)lannigan's Ball.*** Todos estos velocísimos cortes requieren de unas buenas aptitudes con la guitarra, incluso en el nivel de dificultad más fácil. Pero, como siempre decimos, si es gratis merece la pena bajarlo, para alargar la vida de tu juego y para trincar los logros que llevan condigo. Además, la banda merece la pena, en serio.

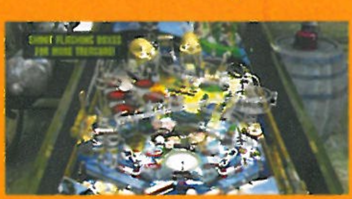


Top 4 Xbox Live

Descargas obligadas...



1 Oblivion: The Fighter's Stronghold
REQUIERE: ELDER SCROLLS IV
PRECIO: GRATIS **NOTA:** 10
¿Quieres un castillo por la patilla? Aquí tienes uno: el Colovian Highlands.



2 Pinball FX Mesa Bucanero
REQUIERE: PINBALL FX
PRECIO: GRATIS **NOTA:** 9
Una mesa gratis y llena de 'cosas piratas' para este juego genial.



3 Ryan Ind. Plásmidos & Tónicos Genéticos
REQUIERE: BIOSHOCK
PRECIO: GRATIS **NOTA:** 10
Nuevo pack de fantásticos poderes para esta obra de arte submarina.



4 Gears Of War: Hidden Fronts
REQUIERE: GEARS OF WAR
PRECIO: GRATIS **NOTA:** 9
Nuevos mapas para partidas deathmatch. 'The Horde' es genial.

Grand Theft Auto IV

Tu guía para sobrevivir en Liberty City

Ya tienes una copia de GTA IV en tus manos. Ya tienes también tu revista favorita con una pequeña guía para que comiences a disfrutar. Aquí van algunos consejos para que no vayas de pardillo en tus primeros pasos en Liberty City.

#01



El robo de coches no es tan fácil como solía ser. Tienes que romper la ventana de los vehículos estacionados y arrancarlos antes de que suene la alarma. Busca personas cargando el equipaje, o echando gasolina.

#02

No es necesario que intentes cumplir con todos los pasos típicos cuando invites a salir a una chica. Si ella no ha nacido con una cuchara de plata en la boca, puedes saltarte lo de llevarla a cenar a un restaurante caro, al cine e ir un día a conocer a sus padres. Pasa directamente a la acción.

DISPARA

1. Dispara a la cabeza de los polis y a las ruedas de los coches.
2. Disparar a ciegas y rápidamente elimina a los enemigos cercanos.
3. Ten siempre una ametralladora para las persecuciones de coches.

#03

El pequeño Jacob es un buen hombre para tener cerca, de modo que es conveniente mantener su amistad. Un viaje a probar las delicias del Cluckin 'Bell o una visita a cualquier antro de streaptease son regalos que le agradarán enormemente. Tienes que ser atento con él.

#04

Brucie puede ser un tipo difícil con el que hablar, pero tiene un juguetito genial con el que jugar: un helicóptero sobre el tejado de su casa en el Broker. Una vez que estés en condiciones de invitarle, sólo busca su número en tu teléfono y tendrás su helicóptero disponible para dar una vuelta.

#05

Cuando compartes un coche en el modo multijugador hay que trabajar en equipo. El conductor debe moverse lo más rápido posible y el pasajero necesita consultar el mapa y hacer una marca GPS. Esto hará ganar unos valiosos segundos e impedirá que te pierdas en la Gran Manzana.

#06

Cuando estás jugandouna partida Deathmatch las reglas no son tan diferentes a hacerlo en un FPS. Es bueno tener mejores armas, pero no todo se basa en eso. No importa la buena forma que tengas, eres muy vulnerable a una bala en la cabeza o a una SUV de alta velocidad a la columna

Limpia las calles

Cinco consejos para convertirte en el maestro de 'Cops 'n Crocks'

1



En Cops 'n Crooks, los polis empiezan en un coche con las sirenas puestas. ¡Apágalas! Los cacos pueden oirte y se acabó el factor sorpresa.

2



Mira tu radar para buscar el icono que marca al jefe. En un tiroteo, él debería ser siempre tu principal objetivo. Una vez haya muerto, todo habrá acabado.

3



Si tú eres el jefe, no te hagas el héroe. Los polis saben dónde estás; si tus guardias mueren entonces intenta esconderte y esperar a que reaparezcan.

#07

No subestimes la utilidad de los barcos, sobre todo cuando eres escolta de alguien en multijugador. Con ellos tendrás mucho menos tráfico -tanto enemigo como neutral- que se interponga en tu camino.

#08



No olvides que Niko es mucho más ágil que los protagonistas de anteriores versiones de *GTA*. Algunas misiones son más sencillas si trepas para entrar por la parte de atrás que si entras disparando a lo loco por la puerta delantera.

Truco
Busca los iconos naranja: son armas

#09

Es mucho más fácil robar un coche en movimiento teniendo un arma en la mano. Niko sólo tendrá que ordenar al conductor que baje del coche a punta de pistola.

#10

Puedes llamar a la poli siempre que necesites mirar en sus bases de datos o conseguir un coche rápido. Pulsa el 911 y denuncia un robo. Cuando lleguen, mata a los polis y ya lo tienes.

"Es más fácil conseguir un coche con un arma en la mano: Niko sólo tiene que pedir al conductor que baje a punta de pistola"

4

Las persecuciones de tráfico son básicas. Los cacos pueden disparar a las ruedas de los coches que superan para conseguir una barricada de coches para los polis de atrás.

5

Los cacos tienen más posibilidades si cuentan con dos coches: uno para el jefe y su conductor y otro para los escoltas. Necesitas cuatro jugadores en este bando, por supuesto.

#11



Volar en helicópteros puede ser complicado al principio. El truco es utilizar los botones LB y RB y el stick analógico para volar hacia atrás, hacia delante, y todo se vuelve más suave. Si sólo utilizas el stick todo es más complicado. ¡Practica!

#12

La pistola estándar resulta sorprendentemente útil. Una vez bloqueada, es fácil utilizar el stick para pegar un tiro en la cabeza, y funciona muy bien en largas distancias.



#13

No olvides que embestir la barrera de peaje sobre el puente llama la atención de la policía. Puede parecer que esperar a que suba es perder el tiempo, pero, en serio: es un problema que es mejor evitar.

#14

Seguir la historia principal te otorgará un constante, pero no muy abundante, suministro de logros. Por eso necesitarás probar las misiones multijugador para conseguir más.

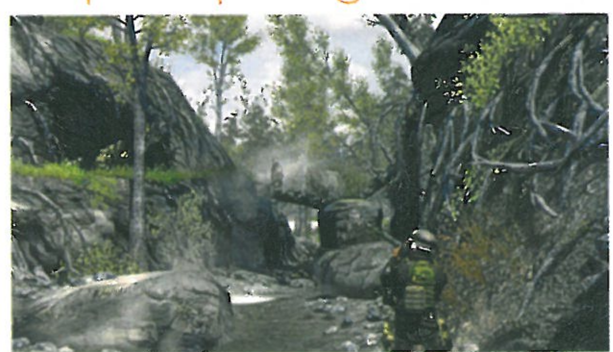
CONDUCE

1. **No arrojes granadas antes de cojer una buena velocidad.**
2. **Evita las motos. Quedas muy expuesto a los disparos.**
3. **Ten a un pasajero listo para disparar desde su lado.**

Call of Duty 4: Modern Warfare

Cuatro **nuevos mapas** en un pack que amplía la guerra del Live

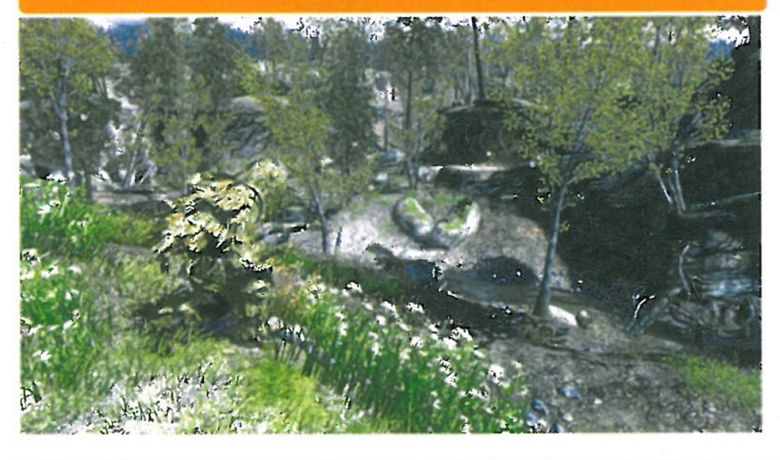
Si eres tan flipado de ***Call of Duty 4*** como lo somos en la redacción, seguro que te quedan 800 Microsoft Points menos en tu cartera. Los cuatro nuevos mapas para el multijugador tienen la culpa, pero es que merece la pensa gastárselos en tales obras de arte. Desde el día 10 del pasado mes estamos disfrutando de cuatro nuevos entornos —unos más familiares que otros para quien haya jugado la campaña— que vienen a completar un multijugador que ha sorprendido a muchos y se ha colocado a la cabeza de los juegos más jugados de Xbox Live desde hace muchas semanas, dejando al popularísimo *Halo 3* en un meritorio segundo puesto. Si aún no te has hecho con el pack de mapas, vamos a darte cuatro razones por las que debes comprarlos ya.



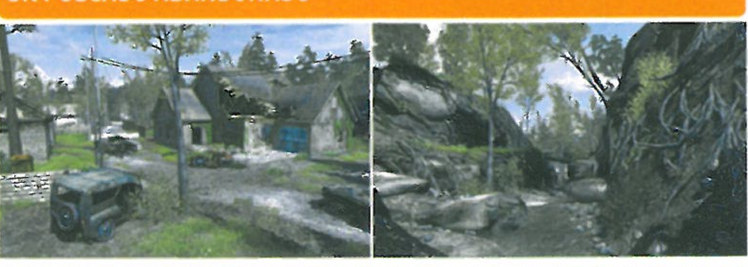
Creek

El significado literal de Creek es "arroyo". Efectivamente, un pequeño riachuelo atraviesa este mapa al aire libre, que se divide en dos zonas. Cada una de estas zonas está en un alto y para bajar al arroyo habrá que buscar la parte más cómoda o saltar entre las piedras y jugarse el tipo. A cada uno de los lados encontraremos pequeñas casas abandonadas, coches destartalados, algún tractor y muchísimos árboles y vegetación. Este último aspecto es el que hace que no veamos a los enemigos desde lejos y necesitemos acercarnos mucho y hacer del mapa una batalla de cuerpo a cuerpo. Los más atrevidos se tirarán a lo loco a través del cañón del arroyo y ascenderán a una de las posiciones, a través de unas escaleras que se sitúan justo en la cascada desde la que comienza el mapa. Los menos valientes, o quienes quieren guardar la posición, tendrán dos opciones: usar rifles de francotirador desde posiciones altas y bien camufladas —que las hay— o usar lanzacohetes de un lado al otro del arroyo. Lo que es un auténtico suicidio es utilizar el corredor central del arroyo para desplazarse, ya que cualquier enemigo desde arriba puede machacarnos con poca puntería que tenga. Sólo hay un motivo para movernos por el riachuelo: dirigirnos hacia un pequeño túnel que existe en uno de los extremos y que nos dirige hacia el centro del otro campamento. Tan útil como rápido. Pero no quiere decir que no sea peligroso y que no te puedan preparar una emboscada. Sin duda, 'Creek' se va a convertir en un clásico del multijugador, uno de esos mapas para jugar una y otra vez.

MUCHÍSIMA VEGETACIÓN



UN POBLADO ABANDONADO

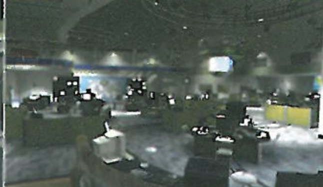


Broadcast

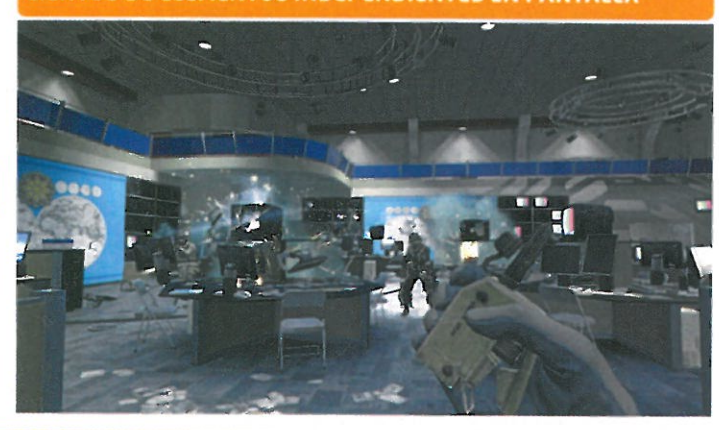
Cualquiera que haya jugado la campaña sabrá que 'Broadcast' es un escenario del juego en el que algo va a ocurrir 'en directo'. No queremos revelar más, para quien no lo haya jugado aún. Este mapa se ha incluido en el pack por petición de la comunidad de usuarios de los foros de Infinity Ward. Les pareció interesante ver cómo se podía comportar un espacio con tantos pasillos, habitaciones, recovecos y decidieron crear un mapa. De hecho, no han aprovechado prácticamente nada del mapa de la campaña, sino que lo han hecho desde cero. El mapa incluye una gran zona interior, pero también hay una parte exterior, en la que el apoyo aéreo suele ser demasiado eficaz. Las granadas y explosivos son más que efectivos en este mapa, en el que podemos ver a través de varias habitaciones y desde diferentes alturas. Un momento enorme es cuando te pongas a disparar a las pantallas de los ordenadores y todas —una por una— se destruyan. Genial.

UN ESCENARIO FAMILIAR





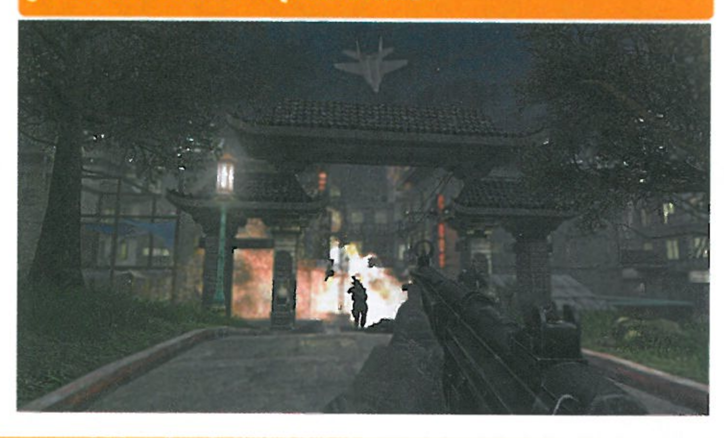
CIENTOS DE ELEMENTOS INDEPENDIENTES EN PANTALLA



China Town

Es increíble el nivel de detalle de este mapa. Los adornos en las calles, las texturas, la iluminación... Es una obra de arte. Aunque hay una gran parte del mapa interior, las calles son las zonas en las que se recibe más fuego. Si sois de los que lleváis jugando a *CoD* desde sus orígenes, tras un par de vueltas por este escenario os daréis cuenta de que la planta del mapa está basado en 'Quarantine', uno de los mapas míticos de *CoD* y *CoD2*. Un homenaje oriental para los amantes de los clásicos. Mucho apoyo aéreo y un gran mapa para jugar entre ocho y diez jugadores. Cuando se supera esta cifra todo se convierte en una carnicería, de la que es imposible escapar. Salgas donde salgas hay algún enemigo cerca.

¿A ALGUIEN LE SUENA 'QUARANTINE'?



Kill House

Ya sea de uno contra uno o de dos contra dos, este mapa no da para mucho más. Se trata de un recinto completamente cerrado: un almacén en ruinas, en el que se acumulan cajas, contenedores, y donde hay también una torreta central que llama a ser ocupada, pero que puede ser una trampa mortal, en caso de ataque aéreo o uso de lanzamisiles por parte del contrario. Es una nave rectangular, que cuenta con una serie de pequeños habitáculos cerrados, pero sin techo, en los que podemos preparar pequeñas emboscadas. Exige mucha cobertura y se convierte en un escenario ideal para jugar partidas cortas de muy pocos jugadores y sobre todo si queremos jugar en una sola pantalla, ya que no hay tantos elementos que dificulten la visión como en otros.

PARA LAS PAREJITAS







Precio
800MP
8,44 euros

Jugar en cooperativo es siempre más divertido.

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 Co-op Collection

Niveles sorprendentes, gráficos estupendos, buen precio... ¡Es la descarga perfecta! A no ser que...

Como diría mi abuelo: ¡puñetas! Todo parece perfecto sobre el papel: buen precio, algunos mapas de diseño excelente, nuevos logros... Pero hay un virus mortífero escondido en la descarga. Desde el momento en que aterriza en tu disco duro, te impedirá volver a jugar con tus colegas que no hayan pasado también por el aro de la descarga de esta expansión multijugador. Es una absurda distinción entre 'ricos' y 'pobres', y elimina del juego a un buen puñado de potenciales participantes. Si sólo eres un jugador ocasional de GRAW2, no te merecerá la pena.

Ahora bien, si eres un fanático absoluto, con un buen puñado de colegas fanáticos del último título de Tom Clancy y os zurrais a gusto en esos campos de batalla de Dios, admito que este pack es altamente recomendable, especialmente para los cinco mapas de la campaña clásica que han sido recogidos del Ghost Recon original y de Island Thunder. Pero es que además está perfectamente actualizado, al estilo gráfico de la última entrega de la serie. Hay buenas razones para echarle un rato a cada una. Entre ellas, que traen bajo el brazo nuevos logros desbloqueables. Los conseguirás completando la misión con un 'perfect'.

Todos los modos de juego cooperativo están soportados, incluidas la campaña, la caza al terrorista, al helicóptero, acoso y acoso ciego. También es verdad que podrían haberle echado un poco más de imaginación en el emplazamiento de las bases del modo acoso. Sí, lo habéis adivinado: casi siempre están emplazadas en las cuatro esquinitas del mapa.



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX VEREDICTO

PUNTUACIÓN
Buen pack... sólo si lo pillan tus colegas
7,0


Siete nuevos vehículos + 20 eventos nuevos = ¡toma ya!

Project Gotham Racing 4
Premium Challenge Pack
¿Mantendrán tu motor al rojo estos vehículos?

Ay, si los deportivos de la vida real fueran tan baratos... Con siete nuevas y relucientes máquinas, la última descarga de PGR4 tiene algo, un no sé qué...

Si sólo estás buscando una pizca de acción, tienes un par de nuevos logros, marca de la casa, en los que tendrás que recrear dos escenas de un par de películas de acción más que conocidas. No te llevará mucho tiempo desbloquearlas, pero es una idea brillante.

Si lo que buscas es un desafío ajustado a tu perfil, entonces busca entre los 20 nuevos eventos, cinco de ellos de la clase platinum. El modo turista te permite, a ti y a tus amigos, un paseo libre alrededor de cualquiera de las ciudades. Genial.



XBOX 360 VEREDICTO
PUNTUACIÓN 8
Reto difícil hasta para los alonsos del PGR4

Kingdom Under Fire: Circle of Doom
Ultimate Accessories Pack
Añade lo más esencial en accesorios para RPG: sombreros absurdos...

Precio
500MP
5,27 euros

Está bien, admitimos que una colección de más de 70 ítems para los personajes de un RPG es, de alguna manera, una compra esencial. Pero cuando vimos los objetos nos echamos a reír... y a llorar.

Esta colección de prendas prêt-à-porter, completamente prescindibles, nos ha dado mejores ratos que el juego original. El rango de las prendas va desde las ostentosas plumas Mardi Grass y la máscara de Halloween hasta lo más ridículo. Si lo quieres más barato, busca los paquetes reducidos por 150 MP.

¿Quién no quiere tener un personaje con un gorro de payaso?

XBOX 360 VEREDICTO
PUNTUACIÓN 4
Sería más gracioso si fuera gratis

XBOX maniac

www.xboxmaniac.es

Seis años y un poco más ha durado una de las páginas pioneras de Xbox en castellano (www.xboxmaniac.com). Seis años y algo, que han sido testigos de cosas buenas; otras, muy gratificantes; poquitas, in-creíbles, y también una colección de disgustos y reveses que no habían horadado la tenacidad de esos pequeños 'maniacs' durante ese largo periodo. Pero como nada dura para siempre y las personas cambian –sí, no éramos bots programados en Redmond–... Pero, quizá, sólo haya que lamentar que la suerte de Xbox en España vaya pareja con la de quienes han defendido la plataforma a capa y espada. La consola vendía poco, pero eso no importaba porque XboxManiac no vivía de la publicidad: sólo de la ilusión. Sony se lo pasaba pipa a costa de aplastar a Xbox en televisión... Tampoco era para tanto, porque teníamos Youtube para ver las campañas de EEUU. Que los juegos venían sin doblar, con traducciones desastrosas o sin posibilidad de actualizarlos por ser versiones en "castellano", pues a base de preguntar en los foros se resolvían las dudas. Qué bonitos tiempos los de ayudar desinteresadamente y trabajar día a día, letra a letra, sin importar que eso quitara horas de sueño, de conciliación familiar...

Si una web deja de existir (porque quien registró el dominio y se curró todo el diseño y la programación no aguanta más) siempre hay quien puede verlo como un aliciente para seguir adelante.

Quizá este rollo sea un espejo de lo que pasa en Microsoft España en estos momentos. Donde los cambios están a la orden del día. Donde las bajas, más o menos sorprendentes, parecen dejar sitio a la renovación. XboxManiac ('punto ES') seguirá. ¿Hará lo mismo Xbox en España? ¡XboxManiac ha muerto! ¡Larga vida a XboxManiac!



En tu disco

Un mes más, nuestro disco está que arde, cargado con las demos más actuales



OXM Xcast

AUTOR:



Se suele decir que Xbox 360 es el paraíso para los fanáticos de los shooters subjetivos. Aquí estamos nosotros para confirmarlo, una vez más, con un disco de demos cargado de disparos en cada bit. Por un lado, están los que usan el motor Unreal 3 (Turning Point y Turok), y en la esquina contraria del cuadrilátero, los que sacan jugo de las bondades del motor Source (Orange Box y Dark Messiah). Pero, como de disparo no se vive, también tenemos una extraña mezcla de manga, Monopoly y juego de cartas llamado Culcept Saga y el familiar Scene It! Luces, Cámara, Acción y su concurso de preguntas y respuestas extraído de un popular juego de mesa.

Los arcades siguen teniendo su sitio con Metal Slug 3, Switchball, Asteroids y Tempest para que los amantes de los juegos descargables no se nos molesten. Para terminar, unas pocas imágenes de jugador exclusivas de Orange Box.



2 Turok

¿Qué es?

El amigo Turok es un militar con raíces Indias, que forma parte de una compañía que se estrella en un planeta repleto de dinosaurios y soldados enemigos. Acaba con ellos uno por uno, haz que luchen entre ellos o simplemente disfruta de los borbotones de sangre que hay en cada uno de los combates de este shooter demasiado estandar.

Controles

Moverse Mirar Arco
Salto Acción Recarga Agacharse
LT Zoom RT Disparar LB Granada RB Disparo 2

1 The Orange Box

¿Qué es?

Orange Box es un recopilatorio de juegos con Half Life 2 y sus continuaciones, como grandes protagonistas, y los actores invitados de Team Fortress 2 y el sorprendente Portal. Pero la demo que nos ocupa es el inicio de Half Life: Episode Two, y nos deja controlando a Gordon Freeman, mientras escapa de una inminente explosión nuclear que acabará con todo lo que pille a su paso.

Puede que sea corta, pero esta demo nos deja controlar una de las armas más molonas de los últimos tiempos: la pistola gravitatoria. Con ella podremos atacar, resolver puzzles o simplemente incordiar un poco a los enemigos. Y además es una buena muestra del potencial de The Orange Box

Controles

Moverse Vista Cambiar arma Salto
Recarga Coger Linternar LT Disparo 2
RT Disparo 1 LB No se usa RB No se usa

TRUCO
Hay un gnomo de jargín escondido en algún lugar, ¿puedes encontrarlo?

XBOX 360 IMÁGENES

Te regalamos cinco imágenes de jugador exclusivas de *The Orange Box*







Destripa cada vídeo y artículo incluido en el DVD de este mes y, de regalo, unas imágenes de jugador



TRUCO
Pulsa los dos gatillos a la vez para empujar a los enemigos de una patada.



3 Dark Messiah of Might and Magic

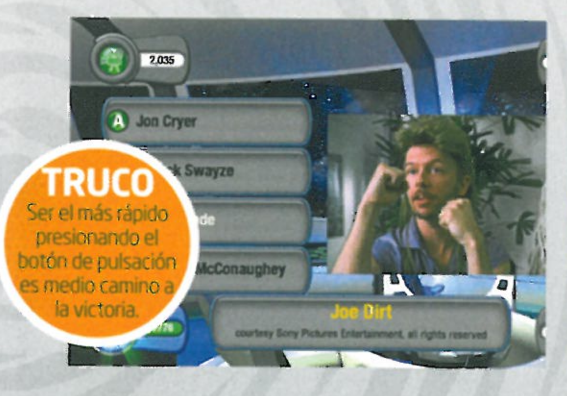
¿Qué es?
Acción medieval de la buena, desde una perspectiva en primera persona. Lucha contra caballeros negros, zombies, una araña gigante o salta al terreno online para probar el modo multijugador con hasta 10 jugadores diferentes (requiere Xbox Live Gold).

Controles
Moverse, Mirar, Menú rápido
Acción, Inventario, Magia, Salto
LT Bloquear, RT atacar, LB Agacharse, RB Cinturón

4 Turning Point: Fall of Liberty

¿Qué es?
Un futuro alternativo, en el que los nazis intetan conquistar los mismos Estados Unidos. Sólo un simple obrero de la construcción puede evitar la catástrofe. Su primer paso (y el nuestro): conseguir un arma de las mismas manos de un enemigo.

Controles
Moverse, Mirar, Cambio de arma
salto, Melee, Acción, Agacharse
LT Apuntar, RT Disparo, LB Sprint, RB Granada



TRUCO
Ser el más rápido presionando el botón de pulsación es medio camino a la victoria.



5 Scene It! Luces, Cámara, Acción

¿Qué es?
Un juego de preguntas sobre cine, que en su versión completa viene con pulsadores al más puro estilo televisivo. Una diversión brutal para jugar con amigos o con la familia al completo. Una inversión segura, apta para absolutamente todos los públicos.

Controles
No se usa, No se usa, Buzz, Respuesta
Respuesta, Respuesta, Respuesta
LT No se usa, RT No se usa

6 Culdcept Saga

¿Qué es?
Espada y brujería en un tablero a lo Monopoly, con cartas de por medio como si fuera Magic: The Gathering. Una extraña mezcla, proviniente del Lejano Oriente, que es difícil que sea publicada en nuestro país. Si quieres probarla, ésta va a ser tu única oportunidad, así que no la desaproveches y usa la cabeza para vencer a tus enemigos.

Controles
Mover puntero, No se usa, Menú
Confirmar, Cancelar, Mano, Territorios
LT No se usa, RT No se usa, LB Quitar menú

Contenidos

Demos
Juega con estas demos, sin esperas ni descargas...

HD Trailers
Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Previews
Lo que viene y cómo viene. Los avances de los mejores juegos.

Reviews
Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.



TRUCO
No siempre el camino más rápido es el mejor. Tómate tu tiempo y analiza el terreno.



7 Switchball

¿Qué es?

Uno de esos juegos que te hacen rodar una bolita por distintos escenarios, mientras intentas exprimirte el cráneo para conseguir llegar a la meta. Y además tiene unos gráficos que ya querrían para sí muchos de los juegos que se venden en las tiendas...

Controles

Moverse No se usa Moverse Acción Salir del cañon No se usa No se usa No se usa No se usa

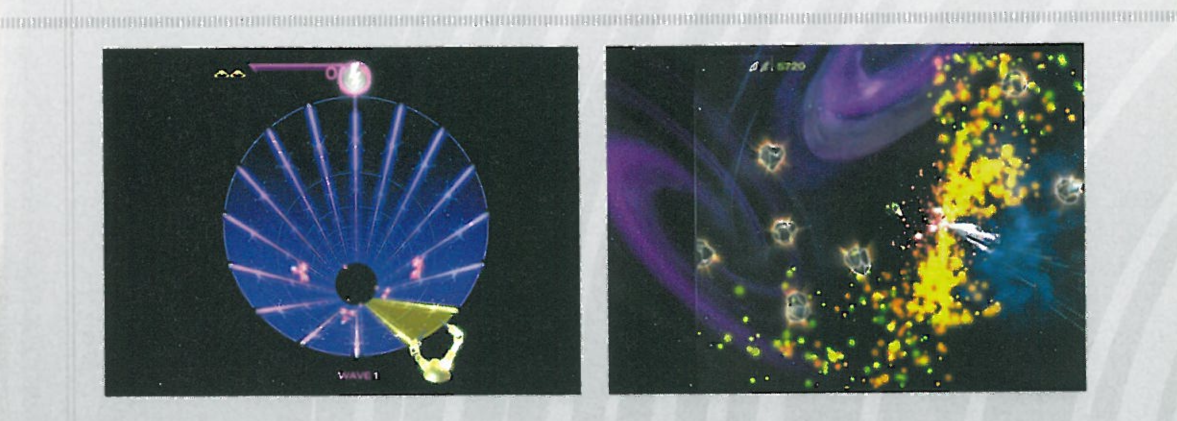
8 Metal Slug 3

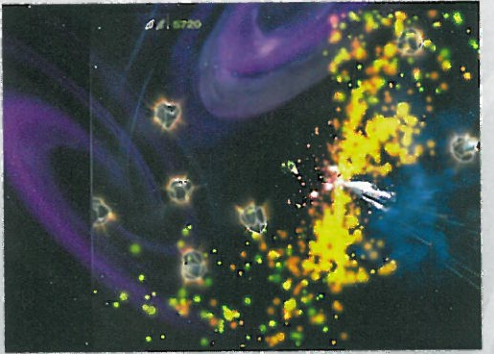
¿Qué es?

Si no conoces Metal Slug es que ni sabes en qué mundo vives. Uno de los arcades de recreativa más frenéticos jamás creados, directamente a nuestra consola en una conversión perfecta que nos provee de horas de vicio casi infinitas. Acaba con todo lo que se mueva antes que ellos lo hagan contigo.

Controles

Moverse No se usa Moverse Salto Ataque Metal Slug Disparo Granada No se usa No se usa





9 Tempest

¿Qué es?

Tempest fue uno de los primero juegos que utilizaron una perspectiva tridimensional real. En esta nueva versión se mantienen todas las señas de identidad que lo convirtieron en un éxito, incluida su jugabilidad sencilla y directa, más cercana al mítico Space Invaders que a cualquier otro experimento contemporáneo. Incluye las versiones retro y evolucionada en el mismo pack, así que no pierdas el tiempo y ponte a pegar tiros.

Controles

Moverse Nose usa Moverse Disparar Super Zapper No se usa No se usa No se usa No se usa No se usa No se usa

10 Asteroids Deluxe

¿Qué es?

En una lista de los cinco clásicos arcade de todos los tiempos no puede faltar Asteroids. En nuestro disco de demos tampoco. Controla una nave espacial en medio de un cinturón de asteroides, intentando sobrevivir, mientras los meteoritos se abalanzan sobre ti sin piedad y algún platillo volante enemigo intenta darte boleto al otro barrio. También incluye los modos retro y evolved. Este último con nuevos niveles y distintos tipos de enemigo.

Controles

Rotar No se usa Rotar Disparo Impulso Escudo No se usa No se usa No se usa No se usa No se usa

Xcast raja...





¿Quién hace los planes de lanzamiento?

Este mes vengo calentito, casi indignado. No entiendo qué mente inteligente planea los lanzamientos en nuestro país. ¿Un monosabio? ¿Hacen una cumbre un torero, un bailaor de flamenco y una folclórica? No se entiende de otro modo el caos que hay con las fechas de lanzamiento de ciertos juegos y compañías. Seguro que cada cual tiene sus razones para sacar tal o cual juego cuando le apetece. Es más, están en su derecho. Pero eso no quita que haya meses en los que reine la sequía más absoluta de novedades interesantes. Un buen ejemplo sería este mes pasado, mientras escribíamos esta revista. Lanzamientos casi nulos, con un par de compañías que se aventuraban a lanzar algo medio decente. El mes anterior nos metimos un verdadero atracón para los pulgares (Condemned, Rainbow Six Vegas, Bully...). El que viene nos esperan muchas sorpresas, con el bendito Grand Theft Auto a la cabeza y un buen puñado de acompañantes de un nivel similar.

Es decir, me he tirado el bendito mes (igual que un gran número de jugadores en los foros de toda España) jugando simplemente por pasarme juegos viejos, sin demasiadas ganas, y jugando online a todo lo que pueda ser jugable y que pase cerca de mi consola. No es que me haya aburrido, pero llega un momento en el que piensas en los arcades como máxima diversión... Entonces algo falla. No es que los arcades no sean cool, pero al menos para mí suelen ser un segundo plato en mi lista de preferencias (excepto en el caso del inminente Braid, futura obra maestra arcade). Y los ratos que podía haber pasado jugando a algo nuevo quedan un poco vacíos. Señores de las compañías de videojuegos: ¡Ajusten las fechas. Nuestras manos requieren ser alimentadas!

¡SUSCRÍBETE AHORA!

SUSCRÍBETE A LA REVISTA OFICIAL XBOX 360
Y DISFRUTA DE UN DESCUENTO DEL 30%



12 REVISTAS + 12 DEMOS JUGABLES Por sólo 58 €



Y CADA MES DESCUBRE LAS MEJORES DEMOS JUGABLES, TRAILERS Y AVANCES.

LLAMA AL
902 99 81 99
Lunes a viernes de 8 a 20h.



Promoción válida sólo para nuevas suscripciones. Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor.



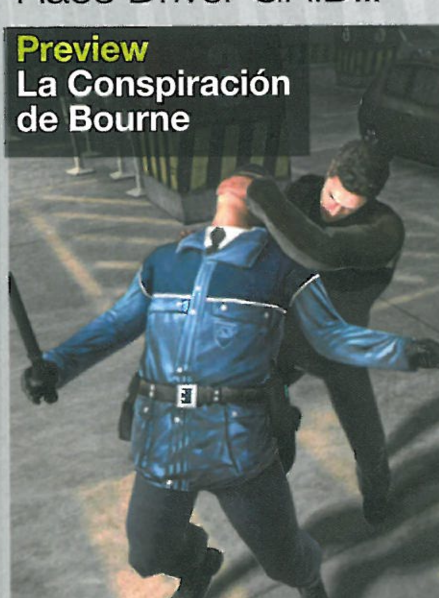


Próximo número

Y LEGO Indiana Jones, Race Driver GRID...

¡GUÍA DEFINITIVA! GTA IV

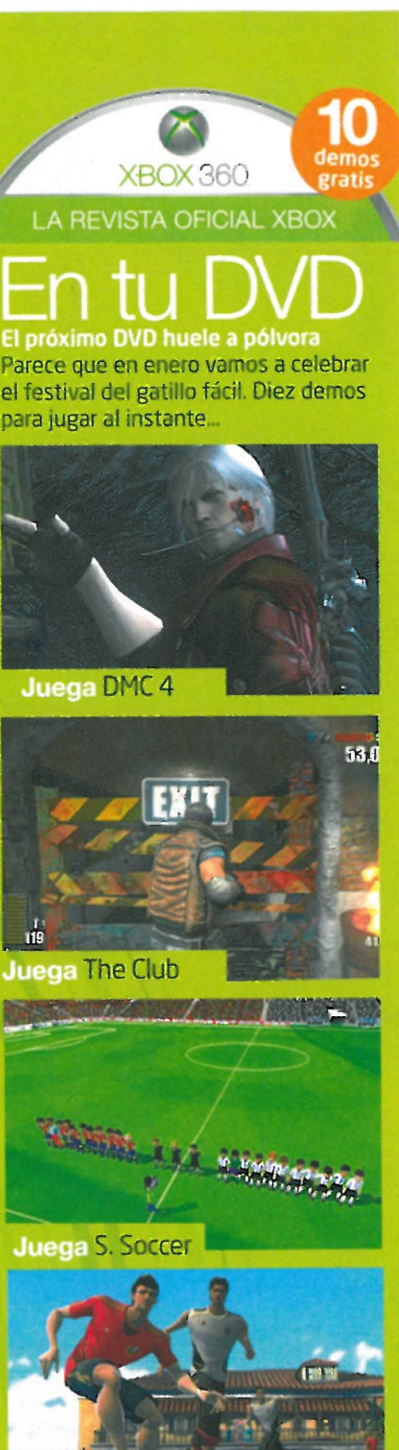
¡Todos los secretos!



Preview
La Conspiración de Bourne



REPORTAJE EN SAN FRANCISCO
¡Todo lo nuevo de Microsoft!



En tu DVD

El próximo DVD huele a pólvora
Parece que en enero vamos a celebrar el festival del gatillo fácil. Diez demos para jugar al instante...

Juega DMC 4

Juega The Club

Juega S. Soccer

Juega FIFA Street 3



Juega Kane & Lynch

¡Más! **Descargas:** **Temas e imágenes de jugador exclusivos** Trailers y películas en HD **Archivos: Lee las reviews en la tele**

¡TOMA FRUTA!



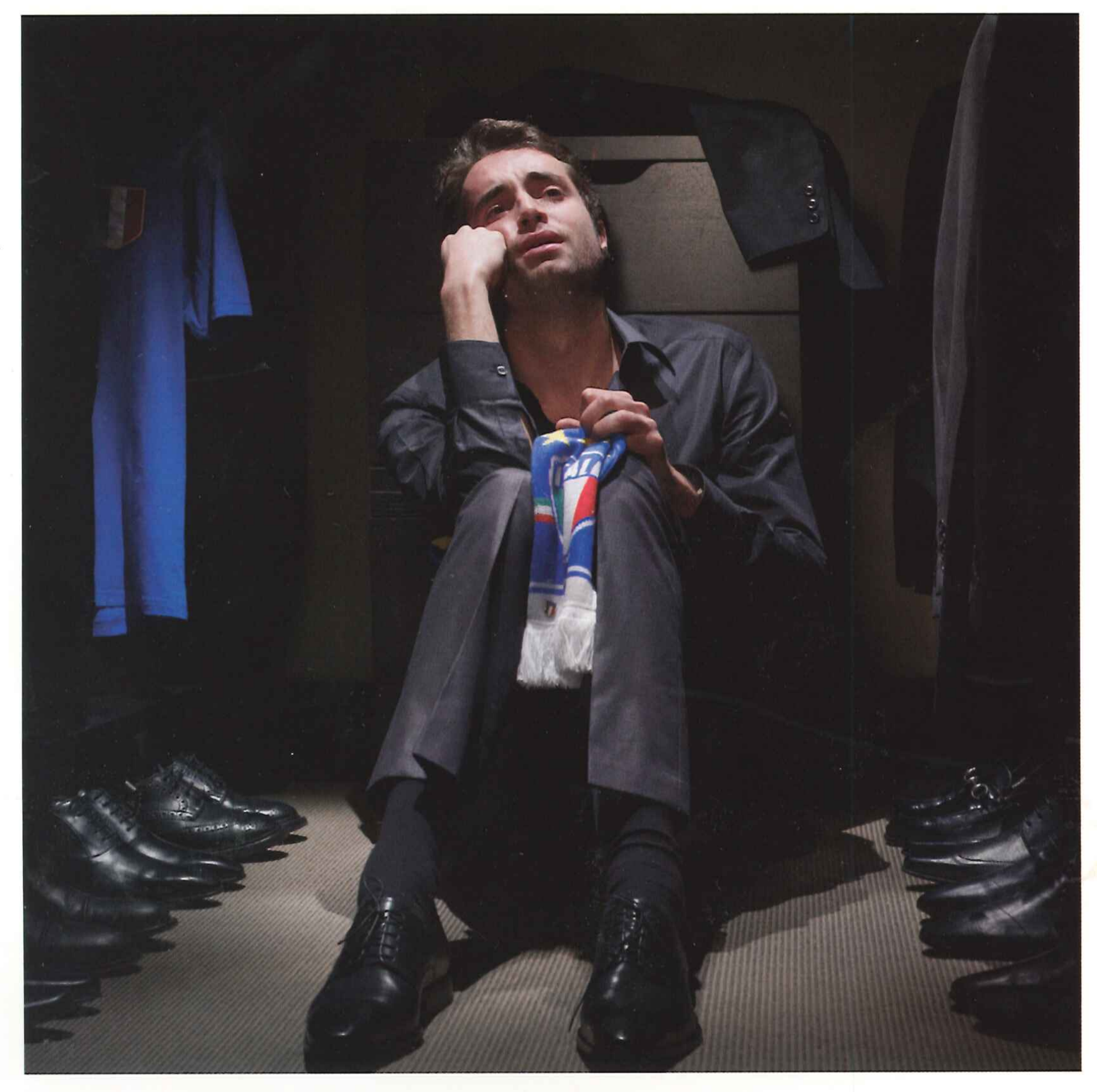
Hero FRUIT2DAY una forma innovadora y práctica de tomar en una botella las 2 raciones de fruta que necesitas todos los días.

Toma FRUIT2DAY cada día.



Tu ración diaria de fruta en una botella





CARLO CAVALLONE — *Milan, 29 de Junio de 2008* — *Sin palabras, tras la derrota de Italia a manos de España.*

CAPITANEA ESPAÑA ~ FULMINA ITALIA



WWW.EURO2008GAME.EA.COM

Videojuego Oficial de la UEFA EURO 2008™

















